http://www.oldgamesitalia.net/

LA PIU' VENDUTA IN EUROPA!

C64 • MASTER SYSTEM • SPECTRUM • AMSTRAD • ST • AMIGA
MEGADRIVE • PC ENGINE • LYNX • NINTENDO • PC
SUPER FAMICOM • GAMEBOY • GAME GEAR • COIN OP • RPG

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.7 LUGLIO/AGOSTO 91

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

REGALATI SUPER FAMICOM + PC ENGINE

MBF RACCONTA IL CES DI CHICAGO

SONIC THE HEDGEHOG: IL MIGLIOR GIOCO PER MEGADRIVE?

ULTRAMAN: DAL GIAPPONE CON SQUALLORE...

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Master System II

ALEX KIDD in Miracle World già in memoria

IL SISTEMA SEGA PROPONE UN DESIGN NUOVO, MODERNO, HI TECH. LA NUOVA CONSOLE E' COMPATIBILE CON TUTTE LE CASSETTE PER IL SISTEMA 8 BIT

DISPONIBILE ANCHE CON PISTOLA LIGHT PHASER

PRO WRESTLING ART 5056

HANG ON ART 4580

RAMBO III ART 7015

TENNIS ACE ART 7028

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCHI PREZIOSI

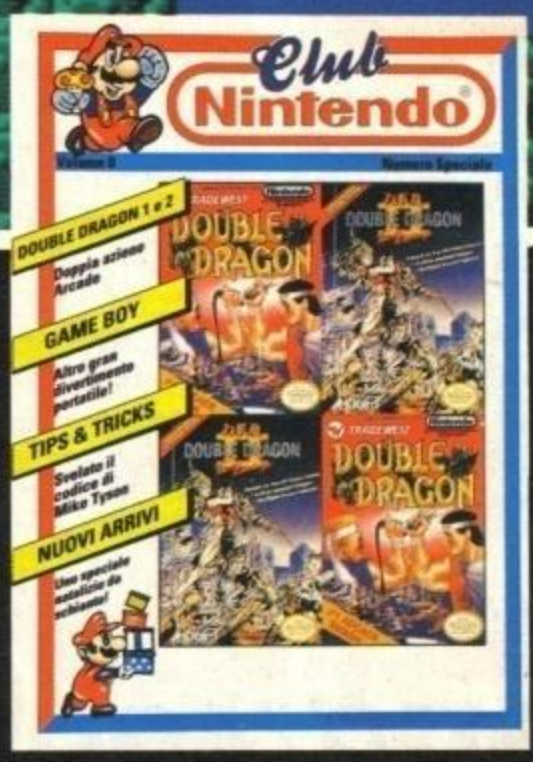
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS · FCB/MAC



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

500cc Moto Manager (Amiga-C64)	49
Adventure Island (PC Engine)	88
Armour-Geddon (Amiga)	35
Beach Volley (Gameboy)	66
Big Game Fishing (Amiga)	50
Boulder Dash (Gameboy)	66
Cyrad (Gameboy)	66
Days of Thunder (NES)	56-57
Deep Blue (PC Engine)	88
Deuteros (Amiga)	38
DISC (ST)	90
Dr Mario (Gameboy)	66
Eternal City (PC Engine)	88
Gargoyle's Quest (Gameboy)	66
Hunter Yoko (Megadrive)	58
Hydra (Amiga)	91
Image Fight (PC Engine)	60
International Ice Hockey (Amiga)	91
Jahangir Khan Squash (Amiga-Amstrad-Spectrum-ST)	36-37
Jetfighter 2 (PC)	42-43
Journey to Silius (NES)	59
Kaiser (PC Engine)	88
Last Alert (PC Engine)	88
Lords of Doom (Amiga-C64)	41
Lotus Esprit Turbo Challenge (C64)	93
Masterblazer (ST)	90
Megaphoenix (Amiga)	34
Mercs (Amiga-Spectrum)	44-45-46
Monster Pack 1 (Amiga)	91
'Nam 1965-1975 (ST)	90
Over the Net (C64)	47
Predator 2 (Amiga)	40
Revenge of the Gator (Gameboy)	66
Skull and Crossbones (Amiga)	91
Skull and Crossbones (ST)	90
Skull and Crossbones (C64)	93
Switchblade 2 (Amiga)	32-33
The Famous Five (Amiga)	91
The Winning Team (Spectrum)	93
Toyota Celica GT Rally (Spectrum)	93
TV Showtime (Spectrum)	93
Ultraman (Super Famicom)	52-53
Valis III (PC Engine)	88
Verytex (Megadrive)	54
Viz (C64)	93
Viz (ST)	90
Warm Up (C64)	48
Wooly Pop (Game Gear)	67
World Stadium (Game Gear)	67
World Stadium 91 (PC Engine)	88
Y's - Book 1 & 2 (PC Engine)	88

POSTA 14
Mentre risponde ai nostri lettori, Fabio si fa prendere dalla nostalgia...

NEWS 20
Notizie dalle più importanti fiere del mondo: l'ECTS britannico e il CES di Chicago!

HOME COMPUTER 32
Qui cominciano le recensioni...

BYTESIZE

PC ENGINE	88
ST	90
AMIGA	91
C64	93
SPECTRUM	93

LUGLIO/AGOSTO 1991 N°7

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

CAPO REDATTORE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Simone Crosignani, Andrea Fattori
Paolo Cardillo, DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Raso, Alessandro Fiore, Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/386

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. (02) 99042379 - 99042460
Fax (02) 99042386

Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

Prezzo della rivista	L. 5.000
Arretrato	L. 10.000
Abbonam. (11 num.)	L. 35.200
Estero	L. 70.400

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

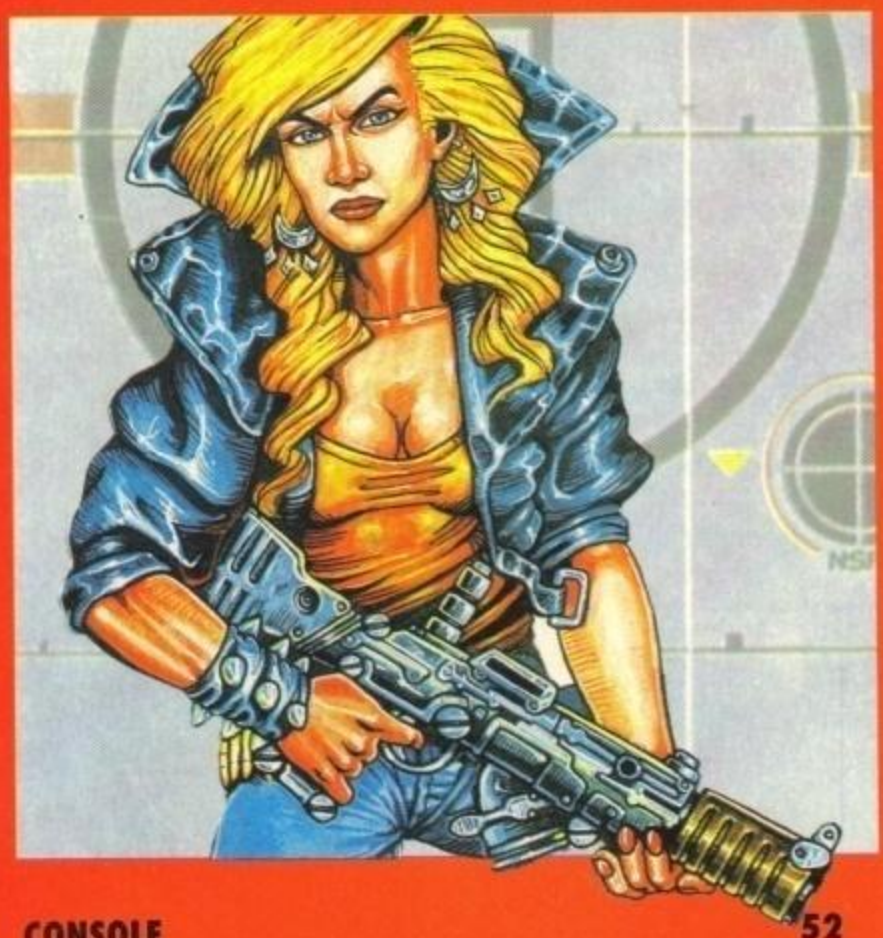
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...ARIO

INTERVISTE

COME NASCE UN VIDEOGIOCO - PARTE II 63
Si conclude la megaintervista agli autori italiani.



CONSOLE 52
Da qui in poi si parla di "mean machines"...

SUPER FAMICOM + PC ENGINE 61
Due tagliandi per avere il futuro a casa propria!

DIVERTIMENTO PORTATILE 66
Simon fa provvista di pile e recensisce il solito portatile di giochi...

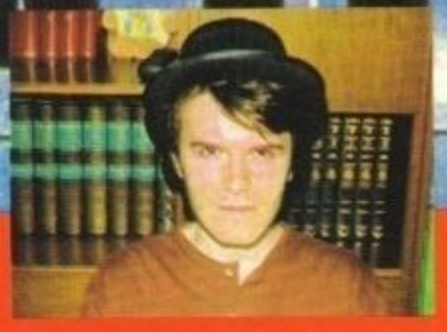
PLAYMASTER 69
Marco si impadronisce della rubrica, e dal mese prossimo ve lo potrete gustare anche per telefono.. (argh!)

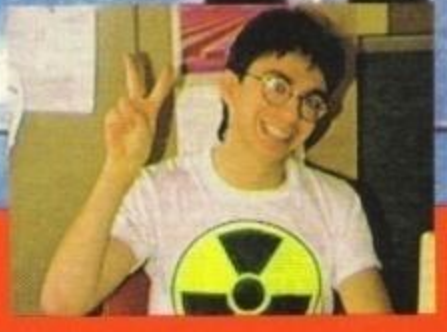
FAR OUT 94
Alex Fiore porta una ventata di serietà musicale su C+VG.

ARCADE ACTION 80
Ditelo: come fareste a sopravvivere senza la rubrica di Maurizio Miccoli?

PINBALL WIZARD 86
Indovinate un po' che fine ha fatto la Zaccaria...

BOARD GAMES 97
Andrea Fattori arriva fin su Marte pur di farci divertire.





SIMON "SPECCHIO RIFLESSO" CROSIGNANI

Già a sei mesi aveva scoperto come farsi male in maniera scema. Il metodo prescelto era quello di farsi franare addosso uno specchio d'epoca alto due metri, spezzandosi una gamba (e procurando danni irreparabili al cervelletto).

MARCO "GNE' GNE' GNE'!" AULETTA

Da piccolo (*ancora più* di così?) è caduto dal letto e ha sbattuto la testa sul supporto in ferro del cavallo a dondolo. Un incidente tanto proverbiale è stato comunque sufficiente a ridurlo così...

PAOLO "PIMPIRIPETTENUSE" CARDILLO

All'età di nove anni manifestava già una tale attrazione per il video da farsi cadere in testa un televisore da 26 pollici. Scampato miracolosamente all'impatto, aveva ormai chiaro il suo futuro di recensore.

FABIO "FANTASMA FORMAGGINO" ROSSI

Il dittatore di C+VG ha imparato a nuotare all'età di cinque anni quando - durante la sua prima visita a una piscina - è scivolato nell'acqua nel punto più profondo! Purtroppo è riuscito a tornare a galla, e ora dirige la redazione più professionale & idiota del mondo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

Come vi avevo preannunciato nell'editoriale del mese scorso, l'apocalisse si è scatenata sulla redazione. Dopo l'arrivo di Paolo e Andrea il mese scorso, abbiamo pensato di controbilanciare il troppo elevato livello culturale raggiunto dallo staff assumendo Marco Auletta, il famoso e famigerato recensore psicopatico. Scherzi a parte, con quest'ennesima aggiunta alla schiera dei nostri redattori C+VG diviene una voce ancora più autorevole riguardo il mondo dei videogiochi: i numerosi e diversi caratteri dei vari redattori assicureranno infatti la massima obiettività possibile nei voti, che ora rispecchiano il parere di ben cinque esperti! E mentre le forze recensorie si rafforzano sempre più (con un'ulteriore nome famoso in arrivo il mese prossimo), su questo numero trovate anche un'edizione* **doppia** *del concorso "consolare" con cui portarvi a casa due fra le più potenti console giapponesi in circolazione, ciascuna dotata di una cartuccia in omaggio!

Per questo numero la lista delle novità finisce qui: avrei voluto parlarvi degli altri (grandi!) progetti che bollono in pentola, ma lo spazio è poco e la temperatura in ufficio rasenta i trenta gradi all'ombra, per cui vi saluto (anche a nome di tutti i miei scagnozzi) e me ne vado al mare. L'appuntamento è per settembre, nelle solite edicole. Se nel frattempo vi sentite soli & abbandonati, cosa ne dite di comprare lo* Speciale Estate '91 *che abbiamo preparato a tempo di record per allietare le vostre vacanze?

Fabio Rossi

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.

Wow! Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.

Mah... Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano purtroppo qualche difetto. Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.

È l'ora della punizione! Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

VAI DI PERCENTUALE!

Quando recensiamo un gioco su C+VG lo analizziamo a dovere...

GRAFICA

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco recensito.

SONORO

Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA'

Qui viene indicato se un gioco è divertente e coinvolgente. Più il voto è alto, più il gioco è... da giocare!

LONGEVITA'

Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

GLOBALE

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi, ma li piglia comunque in considerazione - in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

I PUNTEGGI

90+ Un C+VG HIT! Un classico: da comprare assolutamente!
70-89 Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.
50-69 Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.
40-50 Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT MAIL

Il n° 1 della vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: telefona allo

031/300.174

per ulteriori informazioni!

CHIUSI PER FERIE DAL 1 AL 25 AGOSTO

MEGADRIVE

BUDHOKAN	99.000
DICK TRACY	99.000
LAST BATTLE	99.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
SPACE HARRIER II	99.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
SWORD OF SODAN	99.000
WING OF WAR (GYNOUG)	105.000

SUPER FAMICON

F-ZERO	149.000
FINAL FIGHT	189.000
HOLE IN ONE GOLF	149.000
SUPER DEFORMER	149.000

CBM64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONARE)

BACK TO THE FUTURE 3	25.000
DICK TRACY	25.000
F1 GP CIRCUIT	25.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	25.000
HELL HOLE	25.000
HERO QUEST	29.000
OVER THE NET	25.000
POWER UP (RACCOLTA)	39.000
PREDATOR II	25.000
SEGA MASTER MIX (RACCOLTA)	39.000
SHADOW DANCER	25.000
WARM UP	25.000
3D CONSTRUCTION KIT	TELEF.

AMSTRAD (CASSETTA)

(VERSIONI SU DISCO: TELEFONARE)

BACK TO THE FUTURE 3	19.500
DICK TRACY	19.500
GAZZA II	19.500
PREDATOR II	19.500
POWER UP (RACCOLTA)	29.000
TOYOTA GT RALLY	29.000
3D CONSTRUCTION KIT	TELEF.

GAMEBOY

(PER GLI ACCESSORI: TELEFONARE)

BATMAN	59.000
BOOMERS ADVENTURE	54.000
BOXXLE	54.000
BUBBLE BOBBLE	54.000
BUGS BUNNY	54.000
CASTELVANIA	59.000
CHESSMASTER	59.000
DOUBLE DRAGON	59.000
DR. MARIO	59.000
DRAGON'S LAIR	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	64.000
FORTRESS OF FEAR	54.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4)	64.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
KUNG FU MASTER	54.000
KWIRK	54.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL	59.000
NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
PAPERBOY	54.000
ROBOCOP	59.000
SNOOPY	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	59.000
WWF SUPERSTARS	59.000

GAMEGEAR

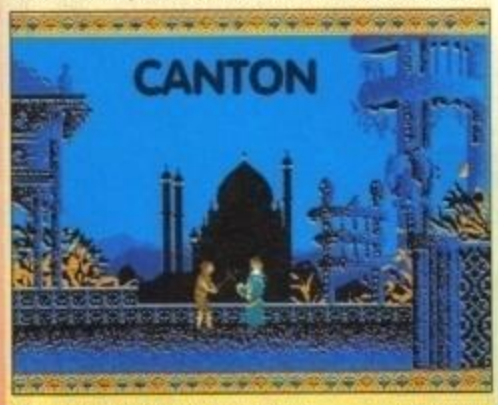
DRAGON CRYSTAL	59.000
G-LOC	65.000
GEAR STADIUM	TELEF.
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION	65.000
PSYCHIC WORLD	59.000
REVENGE OF DRACOON	59.000
SUPER MONACO GP	65.000

LYNX

WORLD CLASS SOCCER	69.000

AMIGA

AMOS COMPILER	TELEF.
ARMOURGEDDON	49.000
ARNHEM	39.000
ATOMINO	49.000
BARD'S TALE III	69.000
BLUE MAX	49.000
BRIGADE COMMANDER	69.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000



CHAMPIONS OF THE RAJ	49.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	29.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
F1 GP CIRCUIT	29.000
F15 STRIKE EAGLE II	69.000
KICK OFF II DATA DISKS	TELEF.
LIFE & DEATH	TELEF.
MIDWINTER II	69.000
RAILROAD TYCOON	69.000
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW DANCER	29.000
SIM CITY GRAPHICS (VOL 1 O 2)	59.000
TOKI	29.000
WONDERLAND: DREAM THE DREAM	69.000

CDTV

PSYCO KILLER	TEL.
THE HOUND OF THE BASKERVILLE	TEL.
WOMEN IN MOTION	TEL.

IBM

CHAMPIONS OF THE RAJ	49.000
DUCK TALES	59.000
ELITE PLUS	89.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	49.000
EUROPEAN SUPER LEAGUE	49.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
F16 FALCON V3	TELEF.
FEMME FATALE VM18 (SOLO 5"/1.2MB)	69.000
HARPOON SET #3 (SOLO 5")	49.000
MEDIEVAL LORD	69.000
NOBUNAGA AMBITION II (SOLO 5")	99.000
PREDATOR II	29.000
PRO TENNIS 2	49.000
SPACE QUEST IV	79.000
SPIRIT OF EXCALIBUR	59.000
STUNT DRIVER	TELEF.
WING COMMANDER: MISSION II	29.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA	79.000
F29 RETALIATOR	59.000
JETFIGHTER II	79.000
LEMMINGS	69.000
NAM	59.000

CLUE BOOKS

ADD: DEATH KNIGHTS OF KRYNN	25.000
ADD: EYE OF THE BEHOLDER	25.000
ALTERED DESTINY	19.000
FLIGHT S:ADVENTURES	32.000
F16 FALCON AIR COMBAT	35.000
KING QUEST OFFICIAL BOOK (1/4)	29.000
HERO'S QUEST II	TEL.
LEISURE SUIT LARRY STORY (1/3)	29.000
MASTER SIM CITY/EARTH	TEL.
RISE OF THE DRAGON	25.000
SIM CITY/EARTH MASTER	39.000
SPACE QUEST OFFICIAL (I-IV)	TEL.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	FORMATO	PREZZO

CVG

Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSi ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

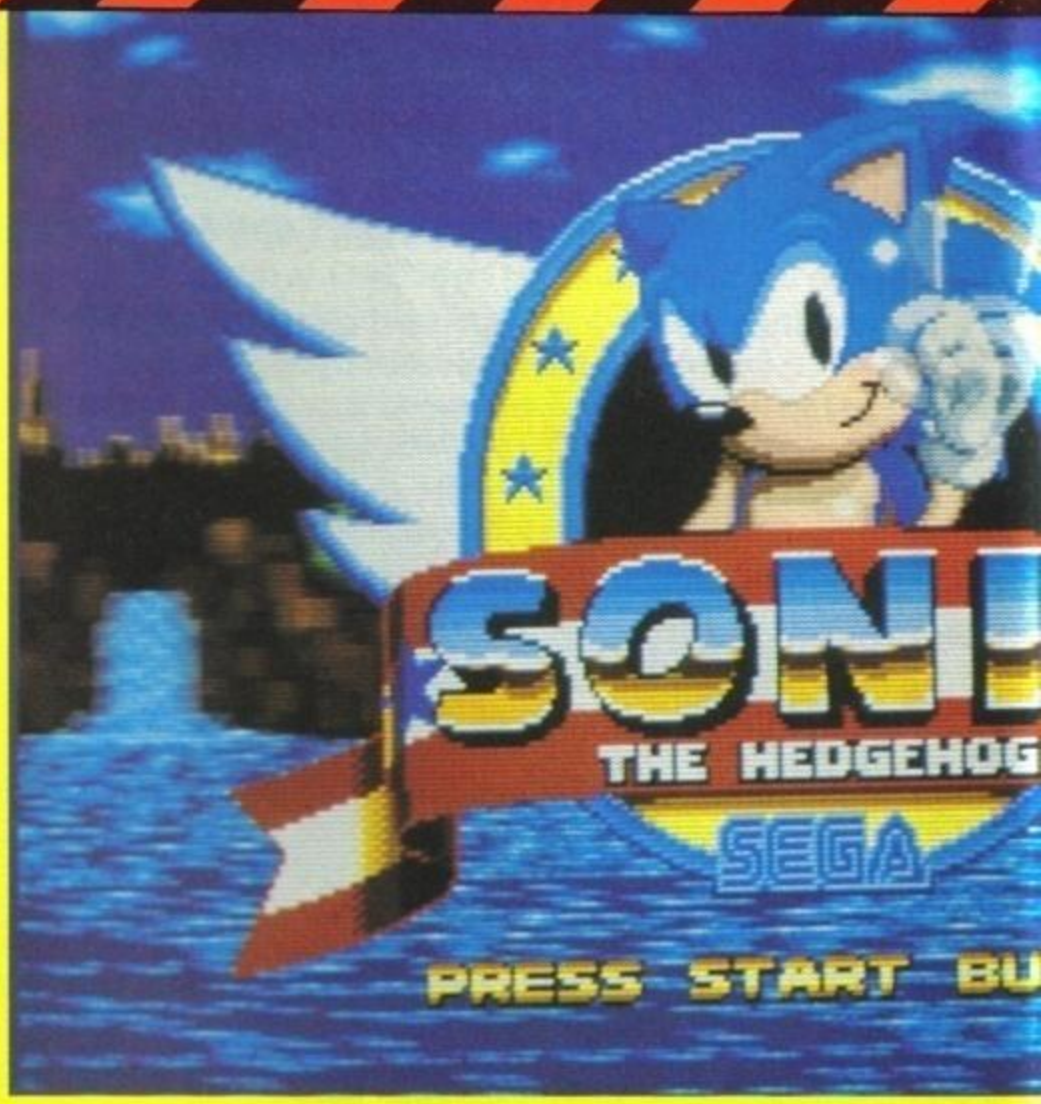
PREVIEW

VERSIONE
MEGADRIVE

DATA
LUGLIO

Doveva essere una recensione completa, ma quando ci è arrivata la cartuccia l'impaginazione era già pronta e la rivista in stampa, così non abbiamo potuto farci nulla. Ad ogni modo, il gioco in questione sarà sicuramente uno dei più grossi successi dell'anno per quanto riguarda il Megadrive ma anche ogni altro computer, e se tutto andrà per il verso giusto in Italia verrà importato regolarmente a partire da settembre.

L'azione si svolge su quindici livelli di piattaforme, ciascuno diviso in cinque sezioni. In ciascuna di esse lo scopo è semplicemente quello di far toccare una bandiera al nostro velocissimo porcospino. Naturalmente, ci sono però un sacco di ostacoli fra i quali punte da evitare, piattaforme che crollano e laghi di acqua e fuoco. La cosa migliore è comunque la grafica impiegata, che farà senza dubbio venire un infarto a un sacco di gente, soprattutto quando il Megadrive comincerà a fare cose tipicamente da Super Famicom...

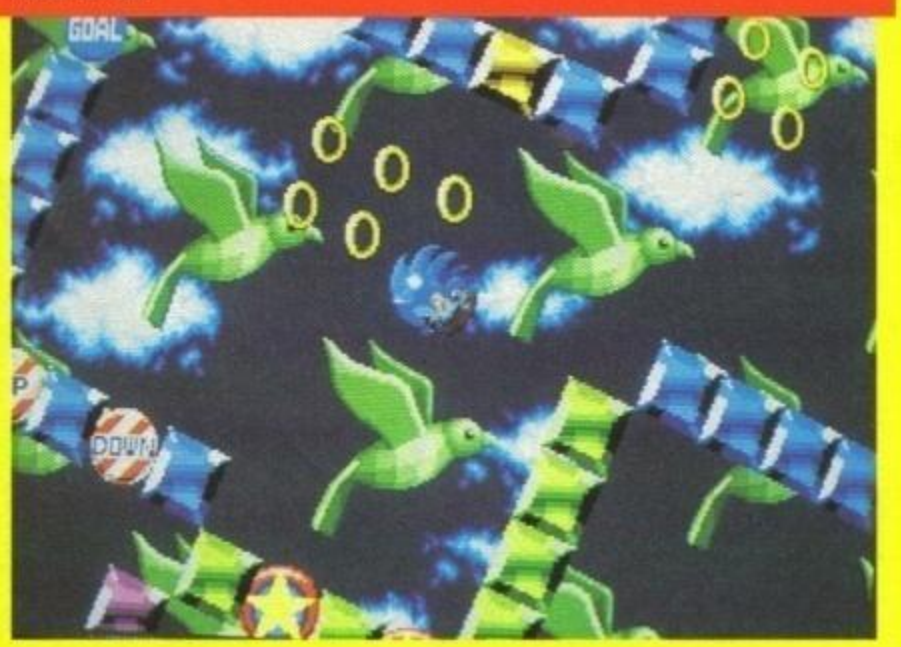


OLTRE LA BARRIERA DEL SUONO

Lungo i livelli ci sono un sacco di icone che hanno diversi effetti sul nostro puntuto eroe. Una di esse fornisce uno scudo temporaneo che protegge da certi nemici. Un altro tipo fornisce un paio di scarpe da tennis che ci fanno correre a una velocità assurda (hyper sonic?). Se siete veramente fortunati potreste trovare anche un'icona speciale che dà entrambi i poteri contemporaneamente. Beep beep!

MURI ROTANTI!

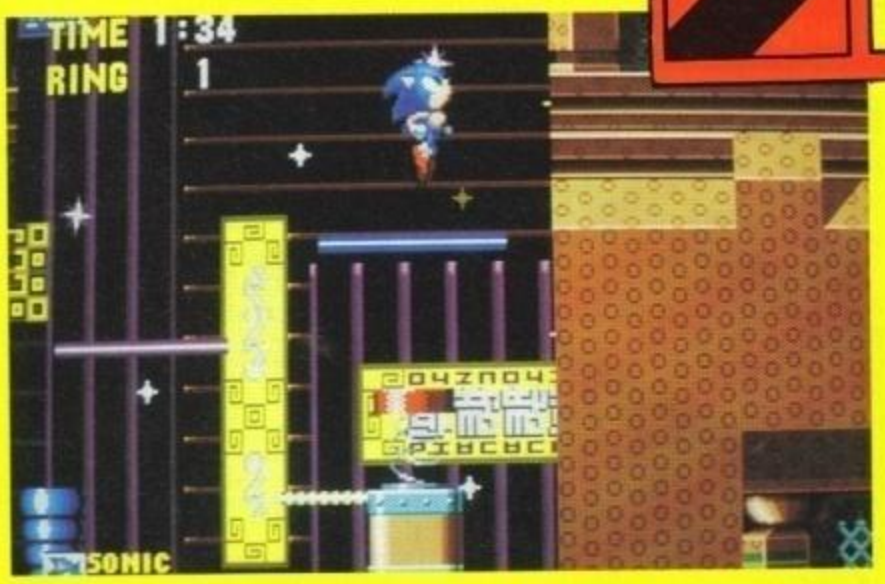
In questo incredibile livello-bonus si deve guidare Sonic in un labirinto rotante, cercando di trovarne l'uscita. Alcuni mattoni fanno rimbalzare il protagonista in varie direzioni. Ma guardate bene la grafica del fondale: ci credete se vi diciamo che i pesci della foto in alto si trasformano negli uccelli qua sotto e viceversa?



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW



CONVERSIONI ULTRASONICHE

Poco prima di andare in stampa, ci è arrivato un comunicato in cui la US Gold annunciava di avere acquisito i diritti per convertire *Sonic the Hedgehog* su home computer! Questo vuol dire che tra qualche tempo Sonic arriverà anche su Spectrum, C64, ST e Amiga! Per ora non si sa ancora chi scriverà le conversioni, ma non appena la cosa verrà comunicata sarete i primi a saperlo... su C+VG, naturalmente!

LE TERRIBILI MONTAGNE RUSSE

La cosa che contraddistingue *Sonic* da tutti gli altri giochi di piattaforme è sicuramente questa: giri della morte e tunnel che infestano alcuni livelli. Sonic deve accelerare lanciandosi giù dai pendii e - se tutto va bene - superare i giri della morte. Per attraversare certi tunnel, invece, bisognerà appallottolarsi e rotolare a velocità mozzafiato! Zoom!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

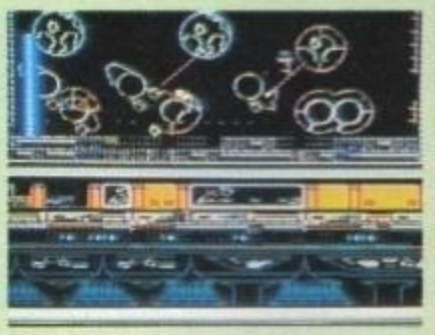
http://www.oldgamesitalia.net/

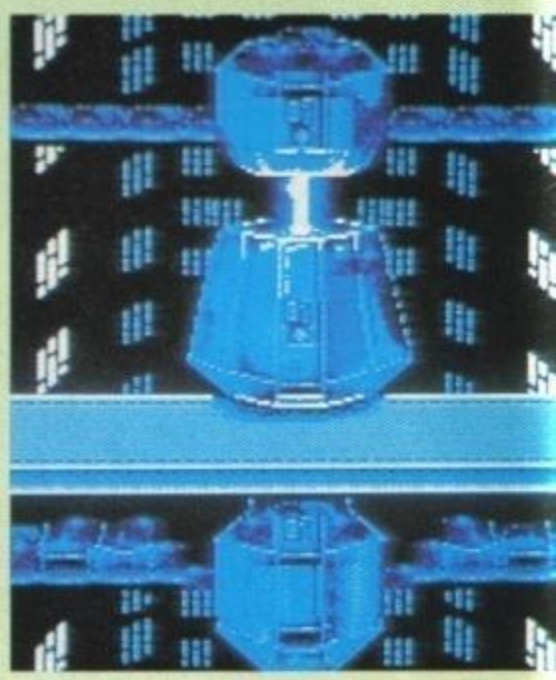
PREVIEW

VERSIONE NINTENDO

DATA AGOSTO

STAR WARS

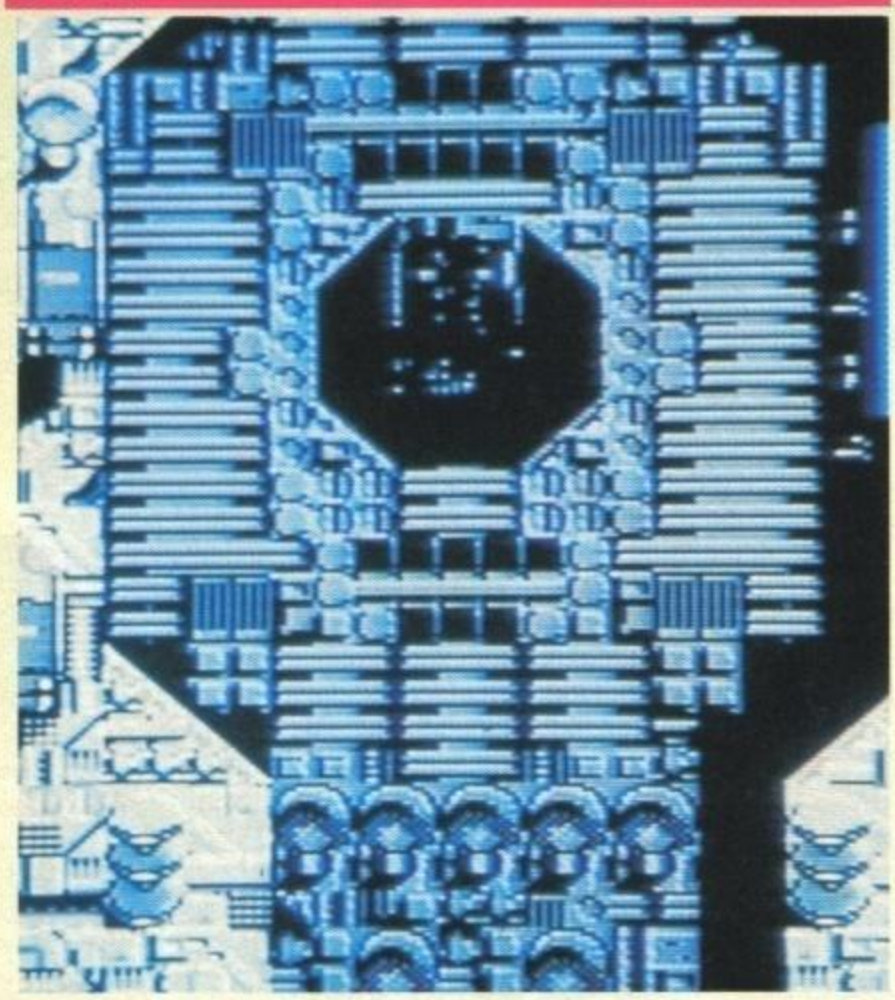


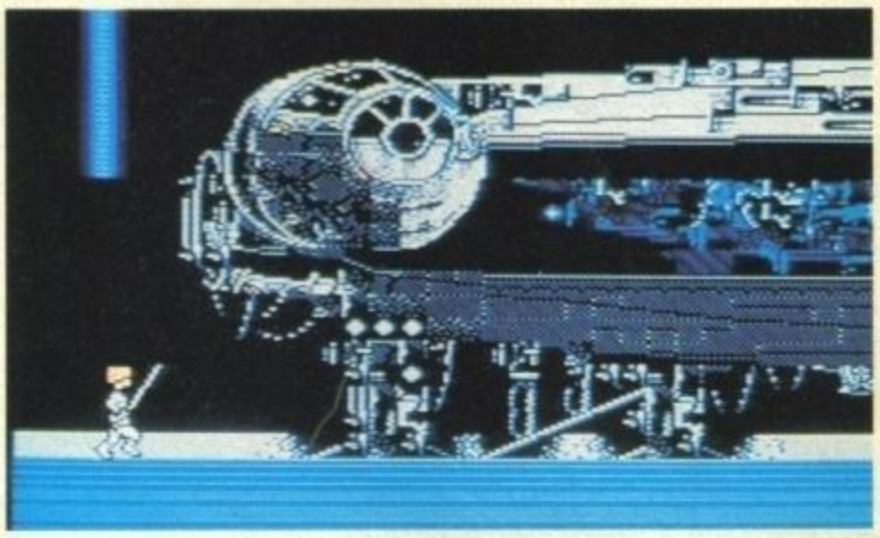


LUCASFILM/JVC

Qualche tempo fa, in una galassia non troppo lontana, un uomo di nome George Lucas ipnotizzò il mondo con un film destinato a diventare la pietra di paragone della fantascienza per molti anni. Quel film era *Guerre Stellari* (o, per essere precisi, *Guerre Stellari - Episodio IV: Una Nuova Speranza*). Ora la software house di Lucas sta riportando all'attenzione di tutti la saga di Guerre Stellari con la pubblicazione di una versione del film per il NES. Il giocatore deve guidare tre personaggi principali: Luke Skywalker, Han Solo e la principessa Leia (o Leila) Organa, ma deve anche occuparsi di Obi-Wan Kenobi, C-3PO (o D-3BO) e di R2-D2 (o C1-P8) in cinque fasi tutte azione, in cui guiderete un landspeeder tra le gole di Tatooine, piloterete il Millennium Falcon in un campo di asteroidi, e vi lancerete nel canyon della Morte Nera a bordo di un caccia ala-X!

Come potete vedere dalle foto, sembra proprio interessante - gli abbiamo dato un'occhiatina, e possiamo dirvi che è incredibile! *Star Wars* uscirà per il NES in UK nello stesso periodo in cui riempirà gli scaffali USA, cioè ad agosto. Appena ci metteremo le mani sopra, troverete la recensione completa su C+VG.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

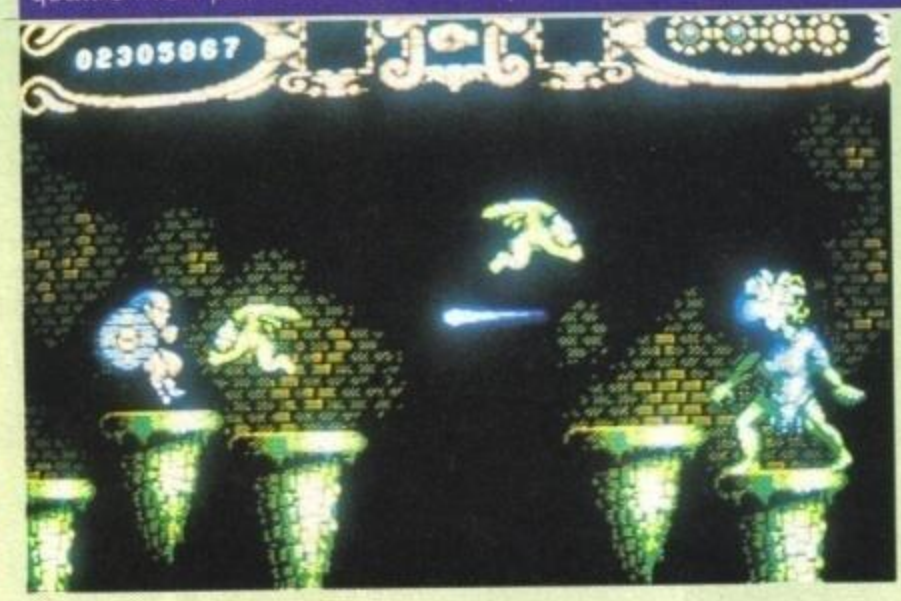
PREVIEW

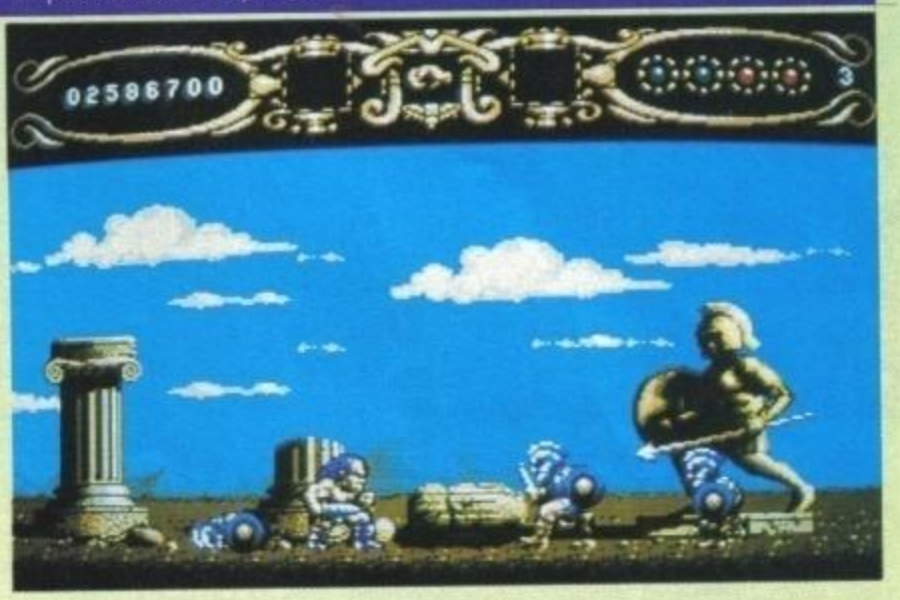
MYTH

SYSTEM 3

VERSIONE	DATA
AMIGA	USCITO
ST	USCITO

Dopo oltre due anni di attesa, la System 3 ha annunciato che il suo stupendo gioco per C-64/Spectrum è pronto per Amiga e ST. Invece del truzzo in jeans dell'originale, ora comanderete un massiccio, feroce guerriero nella sua opera di distruzione di tutto ciò che di cattivo c'è nel mondo. La versione C-64 era uno sballo, per non parlare della sua incredibile vastità - quattro livelli potrebbero sembrare poca cosa ma quando sono pieni di sottolivelli, creature demoniache, trucchi, trappole e puzzle ce n'è abbastanza da far tremare le gambe a qualsiasi joysticcaro, proprio come in queste nuove versioni. L'originale ha rastrellato decine di premi, incluso il C+VG HIT!, quindi vi interesserà sapere come saranno queste nuove versioni - aspettate e lo saprete...





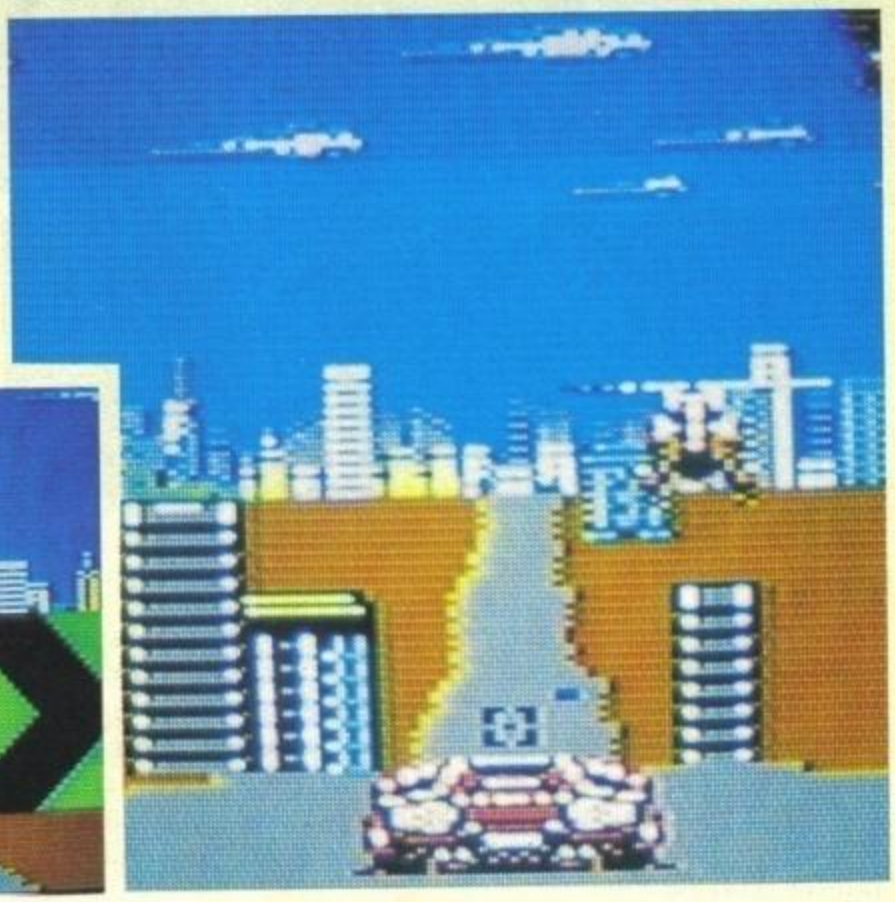
VERSIONE	DATA
C64 CASS	USCITO
C64 CART	USCITO
AMIGA	SETTEMBRE
ST	SETTEMBRE
PC	SETTEMBRE

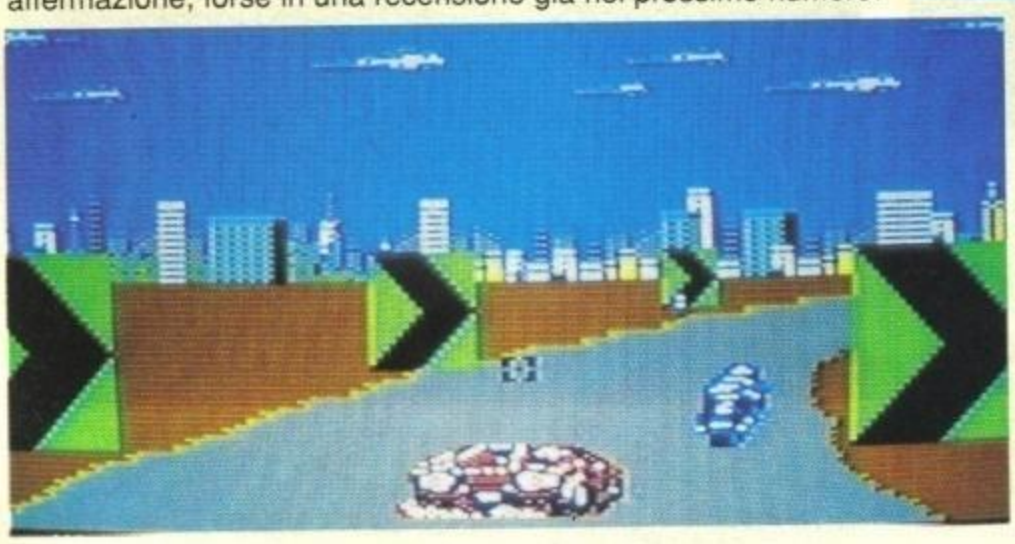
TURBOCHARGE

SYSTEM 3

Vi piacerebbe duellare con i signori della droga? Beh, in tal caso, *TurboCharge* è ciò che fa per voi. Il nuovo automobilistico della System 3 vi vede ai comandi di una "sportiva italiana unica" (che ha una certa somiglianza con una Lamborghini). Il vostro compito è divorare l'asfalto, ingaggiare scontri a fuoco, e riuscire a catturare i trafficanti prima che raggiungano il confine.

Secondo la pubblicità, *TurboCharge* consente un controllo della macchina unico che vi farà sentire padroni della strada! Apparentemente, questo "dà quel tocco in più a questo prodotto", e non vediamo l'ora di verificare l'esattezza di tale affermazione, forse in una recensione già nel prossimo numero!





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

VERSIONE	DATA
AMIGA	SETTEMBRE
ST	SETTEMBRE
C64	SETTEMBRE
AMSTRAD	SETTEMBRE
SPECTRUM	SETTEMBRE

ROD-LAND

STORM

Grazie ai programmatori della Sales Curve potremo molto presto giocare in casa con la conversione di questo coin-op Jaleco del 1989. Uno o due giocatori possono immedesimarsi nei panni di Tam e Rit, due bambinette dai capelli azzurri e viola con tanto di bacchette magiche e scarpette volanti. Il loro scopo è salvare la loro mammina dai malefici Maboots, creature urfide e affiancate nella loro cattiveria da squali, conigli batuffolosi e altri esseri non meglio identificati

Lungo il tragitto si possono raccogliere un bel po' di bonus come fiori magici, bombe, proiettili che ovviamente servono per facilitare il compito. Se vi piacciono i platform obesi non potete non comprarlo, altrimenti statene alla larga perchè *Rod-Land* è Il Platform Rotondo per eccellenza.

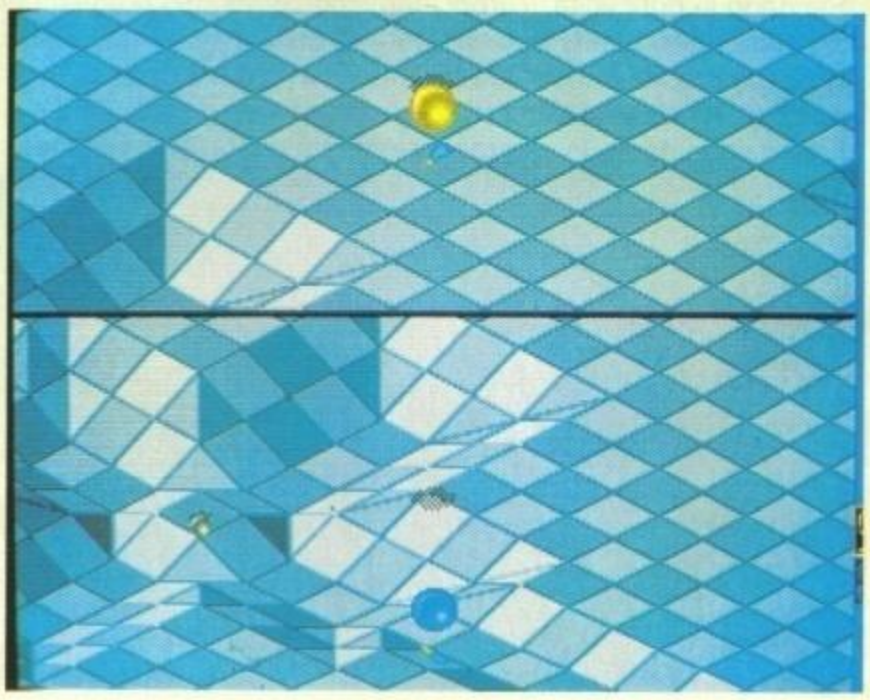
VERSIONE	DATA
AMIGA	DICEMBRE
ST	DICEMBRE
C64	DICEMBRE
AMSTRAD	DICEMBRE
SPECTRUM	DICEMBRE

DOUBLE DRAGON III THE ROSETTA STONES

STORM

La conversione della terza puntata della saga di Double Dragon è stata affidata al team Sales Curve, operante sotto l'etichetta Storm. I protagonisti sono sempre Blly e Jimmy Lee,ma questa volta l'avventura prende vita in cinque sanguinose missioni (America, Cina, Giappone, Italia ed Egitto). Come si può vedere da queste foto la grafica è il punto forte di *DD3*, c'è solo da sperare che la giocabilità sia sugli stessi livelli. A giudicare dalle precedenti produzioni della Sales Curve questo potrebbe essere il miglior beat' em up su computer da anni e anni. Speriamo bene...

VERSIONE	DATA
AMIGA	AGOSTO
ST	AGOSTO
PC	AGOSTO
AMSTRAD	AGOSTO



SLIDERS

PALACE

Oh che bello: un altro gioco per la nostra serie di simulazioni sportive futuristiche. *Sliders* è una specie di calcio-biliardo elettronico con una dozzina di campi da gioco pieni di buche, avvallamenti, dossi e altre amenità. Inoltre bisogna stare attenti alla forza di gravità e alle armi dei nemici, più agguerriti che mai. Se la Palace riuscirà a farne un gioco divertente, oltre che particolare e interessante, potremmo trovarci di fronte a un prossimo C+VG Hit!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BIRDS OF PREY

ELECTRONIC ARTS

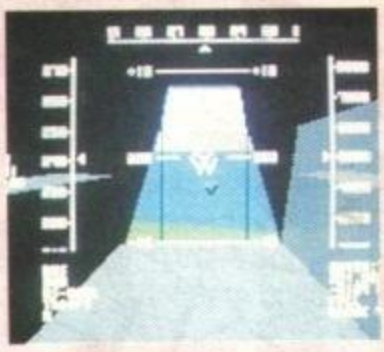
VERSIONE	DATA
AMIGA	LUGLIO
ST	LUGLIO
PC	LUGLIO

Ci sono voluti quattro anni, ma finalmente il supersimulatore di volo della Argonaut è pronto per uscire nei negozi. Intitolato *Birds of Prey*, questo immenso gioco mette in volo 40 diversi aerei fra cui il MiG 29 sovietico, i caccia europei Saab e Tornado e persino i recentissimi mostri statunitensi Rockwell B1 e F-117/A Stealth! Wow!

La Argonaut ha infilato in *Birds of Prey* tutti gli ultimi sviluppi delle tecnologie grafiche 3D. Ogni oggetto è ombreggiato individualmente (pensate che quando si aprono le porte degli hangar, l'interno diventa gradatamente più chiaro!) e molto dettagliato. Fra le routine grafiche impiegate ci sono persino delle ellissi, così le ruote sono veramente tonde piuttosto che quadrate o esagonali.

Ogni aereo non ha caratteristiche fisse, anzi queste cambiano a seconda del peso e delle armi montate sul veicolo, dal suo assetto aerodinamico e altri aspetti particolarmente realistici. Su questa base, un caccia che abbia usato tutto il suo carburante e lanciato ogni arma potrà muoversi più velocemente e volare più in alto!

Ci sono dodici tipi di missioni fra cui intercettazioni, bombardamenti e sgancio di truppe, oltre che pattugliamenti con apparecchiature laser e test di prototipi quali l'X-15. Ogni missione ha un finale aperto, così da dare variazioni infinite all'azione. Ogni potenza è costantemente attiva, in un mondo in tempo reale con vere costellazioni che appaiono quando cala il sole! Lo vogliamo!



VERSIONE	DATA
PC	LUGLIO

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

ELECTRONIC ARTS

Dopo la deludente versione per ST di *Chuck Yeager's AFT v2.0*, alla Electronic Arts stanno cercando di farsi perdonare con un nuovo simulatore per PC sponsorizzato dal famoso collaudatore. Programmato da Brent Iverson (che ha scritto il bell'*LHX Attack Chopper* e il mediocre *Stormovik*), il programma userà un nuovo sistema grafico che impiega 256 colori in VGA e permette 20 (tanti!) punti di vista esterni!

Ci sono più di 50 missioni ambientate durante la Seconda Guerra Mondiale, la Guerra di Corea e il Vietnam. Si può volare per qualsiasi fronte, impiegando il P-51 Mustang, il Sabre F86, il MiG 15, il Phantom F-4 e il MiG 25. Inoltre, è possibile progettarsi la propria missione scegliendo il tipo di aereo, l'altitudine, la situazione tattica, l'abilità dei nemici e un massimo di 17 diversi avversari!

Aggiungete a tutto questo i commenti del generale Yeager (sia grafici che parlati), ed ecco un simulatore di volo che vale decisamente la pena di provare. Noi lo faremo non appena possibile sulle pagine di C+VG!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mail Bag

L'esperimento di qualche mese fa, con cui volevo stimolare i neuroni dei lettori di C+VG, ha avuto un grande successo. Sono arrivate decine e decine di commenti all'episodio raccontato in "Caro C+VG..." pubblicato sul numero 5. Ringrazio (insieme al mio "immaturo" e anonimo collega) quanti hanno preso in mano la biro per esprimere la loro opinione al riguardo. Come l'autore della lettera qua sotto (che vince l'abbonamento in palio per la missiva più interessante del mese).

STUPIDO & INFANTILE

Caro Fabio,
mi chiamo Luigi, ho 28 anni e sono uno psicologo. Ah... dimenticavo: sono immaturo. Lavoro in un centro che si occupa di portatori di handicap psichici gravi, insegno psicologia in due scuole per ausiliari socio-assistenziali e tengo corsi per educatori. A proposito: sono immaturo... l'ho già detto? Dedico almeno venti giorni all'anno, complessivamente, al volontariato attivo a favore dell'handicap, organizzo serate, mostre e fiere sul territorio per propagandare la vita del centro. Purtuttavia rimango un immaturo. Infatti, e lo dico ad alta voce, sono un videogiocatore pressoché "all'ultimo stadio".

Posseggo un PC, un Amiga, un Megadrive, un Gameboy, un Game Gear (portatomi dal Giappone) e un Atari PC-Folio. Come vedi, il mio livello di immaturità penso raggiunga limiti estremi e pressoché incurabili. Non credere... qualche mio collega si è già offerto di prendermi in terapia con un piccolo sconto di favore. Magari quello stesso collega, che ride apertamente e con compatimento quando il suo sguardo si posa sulla pila di riviste specialistiche del settore che affollano la mia scrivania, quando torna a casa la sera si dedica all'hobby decisamente più culturale di assemblare trenini elettrici d'epoca. Tuut-tuuuut!

Caro Fabio, capisco la tua delusione davanti al fatto capitato al tuo amico durante la visita medica. Il fatto in questione testimonia l'esistenza di un pregiudizio concettuale di basso retaggio culturale che colpisce il videogiocatore dai 12 anni in su, Eh sì, perché se è lecito giocare (e videogiocare) sotto i dodici anni, è sconveniente farlo al di sopra di quel limite non scritto. Dai 13 in poi dovresti occuparti di ragazze, moda, moto, auto, fare carriera, battere "la stecca", bestemmiare in pubblico, curare il tuo look, venderti bene. In pratica, dovresti "fare l'uomo". Giocare diventa un fatto disdicevole nonché indice di immaturità.

Bene: non sprecherò parole per ricordare l'importanza del gioco in qualsiasi specie animale per lo sviluppo intellettivo e delle capacità di apprendimento. Questa è accademia. Voglio solamente esprimere la mia solidarietà a tutti coloro che si sentono o si sono sentiti almeno una volta presi di mira a causa della loro "insana passione". Solitamente i critici ironici sono quelli che ritengono i "compiuter" (con la "i") delle grosse calcolatrici che non possono essere portate nella ventiquattrore perché troppo ingombranti. E l'ultimo videogioco che hanno visto è stato *Frogger* sul VIC 20. Il concetto di interattività non li sfiora nemmeno e parlare loro di profondità di un gioco equivale a parlare di atomi a un brontosauro. Tranquilli: anche loro giocano. Semmai con regole e mezzi diversi, forse socialmente più conformi alla loro età e posizione sociale. Si tratta di adeguarsi o meno a uno standard.

Da parte mia ritengo doveroso dirti che, solo un decennio fa, concepire una rivista la cui età media dei redattori si stabilisse sotto i 23 anni sarebbe stato concepibile solo per i foglietti carnevaleschi delle scuole superiori. Voglio dire che voi ventenni scrivete meglio di noi trentenni

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quando avevamo la vostra età, conoscete più aspetti, la cultura informatica vi ha permesso di essere un passo avanti rispetto a noi dal punto di vista dell'apertura, dell'elasticità mentale.

Una persona dai trent'anni in su, senza competenze specifiche, si troverebbe assai a disagio a destreggiarsi con un concetto come quello di Realtà Virtuale. Mi piace inoltre pensare che sarebbe possibile somministrare un test per il Quoziente Intellettivo a qualche politico, psicologo o intellettuale, semplicemente chiedendogli di risolvere una qualsiasi avventura della Sierra o della Lucasfilm. Credo otterremmo risultati sorprendenti...

Se in quell'ufficio del distretto militare il tuo amico avesse incontrato me, probabilmente saremmo rimasti tre ore a parlare di giochi fino a che il comandante non mi avrebbe mandato a Gaeta.

Ma tant'è... I videogiochi sono per bambini? Bene, allora sarò bambino per sempre: ciò mi impedirà di fare le guerre, di schiacciare i miei subalterni per fare carriera, di seguire l'andamento della borsa valori, di fare il portaborse.

E lo chiami poco?
Auguri, Fabio, a te e a tutti i collaboratori della rivista, di rimanere "infantili ed immaturi" per sempre, ma di mantenere un approccio ludico nei confronti della vita.

Press fire to continue.

Luigi Colombo

Sarà una frase banale, ma una lettera come questa non richiede alcun commento. L'originale ora è incorniciato e appeso in redazione, dove tutti possono leggere le tue sagge parole. Veramente tante grazie per i complimenti, che ci hanno realmente commosso: spero che le copie omaggio di C+VG che riceverai a partire dal prossimo numero possano essere un sufficiente sostituto della statua che volevamo inizialmente erigere in tuo onore al posto del Duomo...

DOMANDE... DOMANDE...

Caro Fabio,
Sono un 16enne appassionato videogiocatore e vostro affezionato lettore. Nonostante sia da poco tempo che mi trovo all'interno del mondo dei videogiochi ritengo di saperne molto di più di gente che è nata con il computer in mano, ma mi rimangono alcune lacune ed è per questo che ti scrivo questa lettera:

1) Come si crea un videogioco? Da quello che ho capito se ne occupa un grafico (che disegna gli sprite) e un programmatore (che li fa muovere). Stanno così le cose?

2) Vorrei qualche chiarimento sui vari virus che circolano tra i dischi. Questo è quello che ho capito io: i pirati (o non so chi) mettono il virus nei dischi che vendono. Il virus che si trova nel dischetto rimane nel computer fino allo spegnimento di quet'ultimo, ma non sono riuscito a capire una cosa. Se io inserisco un disco infetto, poi NON spengo il computer e inserisco altri dischetti sani, questi ultimi rimangono infettati o no?

3) Questa è facile: come faccio a comprare (qui a Roma) le copie inglesi di C+VG?

4) Ora una domanda di hardware: vorrei sapere qualcosa sul 68000 e sulle altre cose del genere.

5) Immagino che tu, come tutti gli altri redattori, scriva posta e recensioni tramite il computer. Che programma usi?

6) Come faccio a sapere quando e dove si svolgono tornei di videogame?

7) Simon Crosignani lavora per voi o per Zzap!?

8) Che tipo di cartuccia bisogna avere per trovare poke, trucchi e cheat mode?

9) Cos'è l'hard disk? Come è fatto? Dove si inserisce? Quanto costa? Ti prego, rispondimi!

Luca Romano

Groan... Sei proprio sicuro di essere così esperto di computer? Dalle domande che fai non si direbbe proprio, ma C+VG è qui anche per diffondere cultura, quindi:
1) Ti perdono una domanda simile solo perché hai scritto prima che uscisse il numero 6, dove è apparsa la prima parte della megaintervista agli autori italiani che si conclude su questo numero.
2) Se i dischi non sono protetti si infettano come una vasca da bagno piena di brodo di pollo nella quale facciano il bagno tutti gli ospiti del reparto Malattie Infettive dell'ospedale maggiore di Calcutta. Comunque basta usare solo programmi originali, e dei virus non dovresti vedere nemmeno l'ombra.
3) Ma che ti frega di comprare l'edizione inglese? Su quella italiana ci sono le stesse recensioni (escluse quelle meno interessanti), a cui vengono aggiunte quelle fatte qui in Italia (e sono parecchie), le rubriche sulle console portatili, sui coin-op e i flipper, i concorsi, varie notizie, le interviste, le foto sceme di noi redattori & un sacco di altra roba, tutti nella praticissima lingua italiana (tm)! Se proprio ci tieni, però, nelle edicole del centro dovresti trovarle: quando l'avrai comprata, fà un confronto e sappimi dire qualcosa...
4) Eeeh? Ma siamo scemi o no? Ti rendi conto che "sul 68000 e cose del genere" il solo Gruppo Editoriale Jackson ha un catalogo di migliaia di libri? Come faccio io a parlare di un argomento simile in due sole pagine?
5) Immagini giusto. Fino a un mese fa usavo il *Wordstar 64* sul mitico C64, soprattutto perché sono molto affezionato a quel computer.
Purtroppo, dopo anni e anni di onorato servizio il mio 64 è morto (un minuto di silenzio, prego) e, poiché convertire i file di testo per i Macintosh che usiamo in redazione era parecchio complicato, sono passato al *C1 Text* su Amiga, ossia il programma che usano tutti gli altri redattori. L'unico originalone è Marco Auletta, che scrive su un Apple II GS.
6) Prima incroci le dita, poi leggi C+VG. Per voi lettori stiamo organizzando qualcosa di molto grosso, mentre a settembre Marco, Simon, Maurizio e io dovremmo tornare per il secondo anno a indossare le maglie della nazionale italiana di videogiochi al torneo internazionale di Londra. Aspettatevi un servizio speciale sul numero di ottobre e, nel frattempo, fate il tifo per noi...
7) Sia Simon (che si pronuncia "Saimon", e che comunque all'anagrafe si chiama "Simone" con la "e") che Marco "Il Profugo" Auletta ormai lavorano solo per C+VG, insieme a tutti gli altri grandi nomi del giornalismo specializzato italiano. E già che siamo in argomento, andate un po' a vedere chi ha scritto l'articolo sul CES di Chicago...
8) Dipende dal computer che hai: in commercio ce ne sono un piratilione di tipi differenti!
9) Un hard disk è un coso rettangolare che di solito si caccia dentro ai computer, ma che con l'Amiga generalmente si ficca nel connettore sul lato sinistro e fa sembrare più grassa la macchina. Per usarlo ci registri prima sopra i programmi, poi te li carichi ultravelocemente. Costa un sacco di soldi e se non sei un programmatore o un grafico di solito è inutile che te lo compri.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mail Bag

E' L'ORA DELLA PUNIZIONE!

Piccola interruzione tecnica per confermare un tragico sospetto espresso in dozzine di lettere. Sì, il teschietto usato nei commenti negativi è proprio quello del simbolo del Dr. Dokrobei, ripreso da una spilla della mia collezione personale. Visto che vi piace tanto, chissà se in futuro...

IL GIOCO DELLO ZODIACO

C'è un sacco di gente che ha scritto per avere delucidazioni su un presunto gioco ispirato a *Saint Seiya*, ossia *I Cavalieri dello Zodiaco*.
Mentre qui in Italia quello zuzzurellone di Marco approfittava della stolta passione di innumerevoli italiani per realizzare un ottimo pesce d'aprile, diverse migliaia di Km più in là (a Tokio, per intenderci), qualcuno stava realizzando proprio quel gioco. Per il momento se ne sa ancora molto poco, ma pare che stia veramente per uscire un *Saint Seiya - The Videogame*! Ora che vi ho risposto, fatemi un piacere: abbiate fede e non chiedetemi altre informazioni al riguardo. Non appena sapremo qualcosa ve lo diremo, OK? Ad ogni modo, io sono dei Pesci...

CARTUCCIA CALIBRO 30.000

Spettabile redazione,
Mi chiamo Enrico e possiedo un Commodore 64. Vi scrivo per farvi alcune domande.

Le cartucce dei giochi *Pang, Badlands* e *Last Ninja* 3 usciranno mai su nastro?

A proposito: voi vi lamentate della pirateria, che è senz'altro una brutta cosa, ma è inaudito che la maggior parte degli utenti debba spendere dalle 20000 in su per giochi che possono essere trovati "piratati" (dalla LASER LOAD) a poco più di 10000 per gioco.

Secondo me per rimediare a questo problema le soft-house dovrebbero abbassare il prezzo dei giochi alle 12-13mila circa in modo da rendere i costi accessibili a tutti.

Enrico Di Girolamo

Non ci posso credere! Siamo nel 1991 e c'è ancora gente che fa discorsi simili! Tralasciando la prima parte (comunque, *Badlands* fa discretamente schifo), vediamo di capirci una volta per tutte.
I giochi originali costano tanto proprio perché ci sono in giro le copie pirata! Se tu vai a comprare *Godzilla Vs. Bambi III* da un pirata - e sappi che, oltretutto, la maggior parte dei pirati fa pagare circa un decimo della gente che conosci tu - gli autori del gioco non beccano una lira.
Così, dal momento che in un modo o nell'altro devono pur trovare i soldi per mangiare, i produttori aumentano i prezzi degli originali in modo che anche vendendone poche copie riescano a ottenere un certo guadagno.
Oltretutto, essendoci poco guadagno ci sono anche pochi soldi per realizzare giochi complessi o innovativi, così la qualità dei programmi si abbassa sempre più sino ad arrivare agli infimi livelli delle ultime produzioni Ocean o US Gold (ma anche di tante altre software house).
Capito? Ora decidi tu se è il caso di dare i tuoi soldi a un ladro o ai legittimi autori di un gioco.

MA SIAMO SCEMI O NO? PARTE 63

Carissimi amici di C+VG
Vi ho scritto per dirvi che sono riuscito ad arrivare, nel videogioco *Turrican II*, al livello 3-3 totalizzando 880.490 punti. Sono riuscito ad avere 3 "continue" pigliando molti diamanti. Per farvi vedere che non sto barando vi dico che il mostro del livello 3-3 è una navicella a forma di palla che si divide in due...

Domenico Lascala

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se fossimo su Cuore direi "E chi se ne frega?". Fortunatamente siamo su C+VG, quindi non mi limito a questo, bensì aggiungo anche un "Qui l'abbiamo tutti finito una settimana dopo che era uscito!". Divertiti.

CLUB & CONTATTI

Questo mese ci hanno scritto...

VIC 20:
Marco Trentin -
V. S. Marco 40, 36077
Altavilla Vic. (VI)
Atari 2600 e 7800/PC comp.:
Fabio Boni - V. Baruzzi 5,
40138 Bologna
P.D. per Amiga:
Nico Magosso - V. Caselle 10, 45026 Lendinara (RO)

LE BATTUTE MUTANTI VENUTE DA URANO CAPITOLO XIX

Qual'è quella persona che detiene il premio per avere il passato meno interessante? ...Il sig. Pomodoro!

Chi è il poeta cinese detentore del record per le frasi più sgrammaticate? ...Tuh Fuy!
Damiano Rocchetti

Giuseppe Trucco è un tizio che quando cammina per la strada viene sempre travolto dai passanti e dalle auto perché... il Trucco c'è ma non si vede!
Lorenzo Capello

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni.
Su C+VG stampiamo solo soluzioni complete, per cui lasciate perdere mappe parziali e cose simili. Un caso a parte sono i trucchi per ottenere vite infinite, tempo illimitato o raggiungere livelli segreti: fatemi solo il piacere di non andarli a copiare da altre riviste italiane o straniere!
Comunque, spedite le vostre tecniche ninja di vittoria totale & irreversibile separatamente dalle lettere, indicando chiaramente sulla busta "Playmaster". Se mi mandate delle mappe, disegnatele su fogli completamente bianchi (niente quadretti, righe o fiorellini) e possibilmente in bianco & nero.

- Richieste d'aiuto.
Basta! Non speditecene più! Dal mese prossimo attiveremo una hotline telefonica...andate a vedere fra gli S.O.S.
- Club & contatti.
Se avete fondato un Club o state semplicemente cercando altre persone che posseggono il vostro stesso computer o console, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console nintendo", "Giochi di ruolo", "Demo musicali", eccetera) in una busta separata da eventuali altre comunicazioni, indicandovi sopra chiaramente "Club". Non pubblicheremo numeri telefonici. Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

CARO C+VG...

Dopo il successo ottenuto dall'esperimento del numero di maggio, sembra proprio il caso di continuare con un'altra spintarella verso lettere un filino più impegnate...

Caro C+VG,
Per una strana serie di casi, negli ultimi dieci anni mi è capitato di vedere parecchie migliaia di videogiochi domestici e a gettone. Naturalmente ho anche diversi altri interessi, ma videogiocare mi piace parecchio, così ho passato una buona parte del mio tempo davanti ai monitor di questi giochi.

Ricordo con un po' di nostalgia i primi tempi, quando i coin-op erano cosa rara e funzionavano con solo 50 lire. I primi cassoni si trovavano in mezzo alla strada, fuori dai bar per richiamare l'attenzione su queste strane meraviglie, e la gente faceva la fila per giocare a *Pong* o a *Breakout*.

Le prime partite erano traumatiche: ancora oggi mi rivedo bambino, in piedi su una sedia per raggiungere il monitor, davanti allo schermo di *Red Baron*. Non se lo ricorda più nessuno, ma era il primo shoot 'em up della storia dei videogiochi, antecedente persino a *Space Invaders*. I biplani nemici volavano in mezzo a nuvole composte da pixel di mezzo centimetro di lato, e ipnotizzato da un simile spettacolo io continuavo a perdere di vista il mio aeroplanino, che veniva subito distrutto...

Non vorrei sembrarti melenso, ma quelle sì che erano emozioni! I primi scontri con gli Space Invaders, il "Thump! Thump!" del sonoro di *Asteroids*, Space Battle con il suo sconvolgente monitor a colori... Dopo qualche anno di "fughe" settimanali nei bar per scambiare i soldi della paghetta con qualche minuto ai comandi di un'astronave, divenni poi fiero possessore di un Atari VCS. Per comprare una nuova cartuccia bisognava risparmiare per dei mesi, ma che soddisfazione!
Quando veniva qualche amico a trovarmi, passavamo delle ore con i carriarmatini di *Combat* (con i muri, senza muri, col rimbalzo dei colpi...) o le 112 varianti di *Space Invaders*.

In passato mi gustavo ogni minuto di gioco con tutta l'anima, tanto sul VCS quanto sulle altre console e i computer che per una ragione o per l'altra passavano da casa mia. E' stato così anche per i primi anni "di convivenza" con il C64 che mi ero faticosamente comprato per scrivere giochi (avevo già imparato le basi della programmazione sui libri). Poi è cambiato qualcosa.

Sarà la facilità con cui posso ormai procurarmi ogni sorta di videogioco per console o computer, sarà che oggigiorno sono in circolazione molti più giochi... insomma, c'è qualcosa che non va! Ti rendi conto che ho in casa il Super Famicom e il PC Engine con CD-ROM, eppure per divertirmi veramente vado a recuperare i primi giochi di Jeff Minter - magari per VIC20? L'altra sera ho passato delle ore a giocare a *Space Dust* sul C64, un programma quasi incomprensibile pieno di effetti psichedelici, in cui devi far recuperare un Seme Spaziale a un astronauta che vola lasciando una scia di polvere luminosa, mentre sette astronavi vagano per lo schermo al suono di una colonna sonora da viaggio in acido!

Anche in sala giochi (chi ci va più nei bar di periferia?) persino i coin-op più spettacolari vengono subito a noia. Sai, io non penso di essere poi tanto cambiato, e ne è la prova il fatto che trovi i vecchi giochi ancora divertenti. Ma allora, che fine ha fatto la magia dei videogiochi?
Fabio Rossi

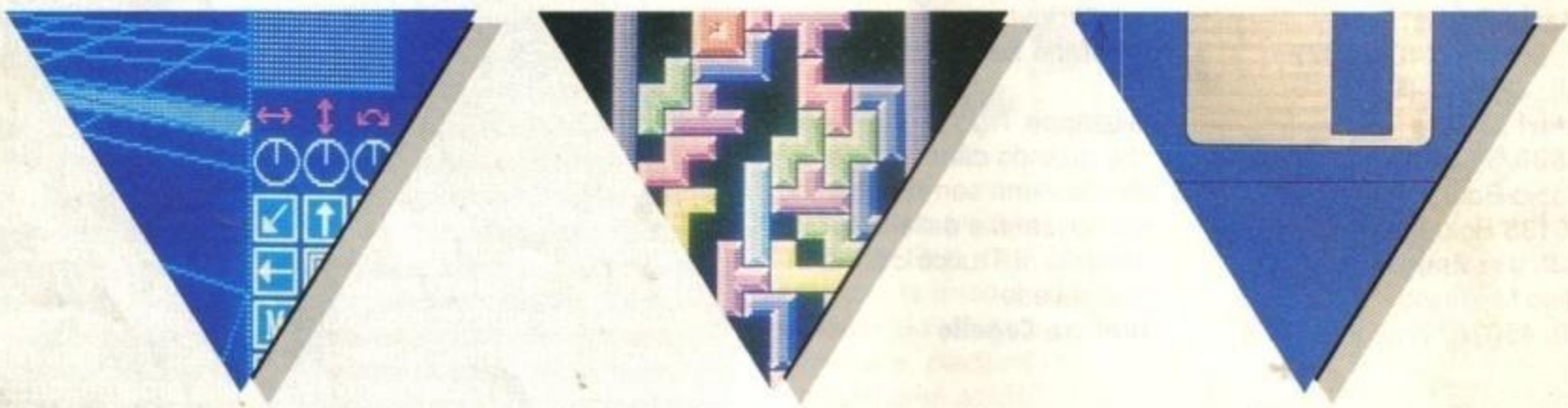
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

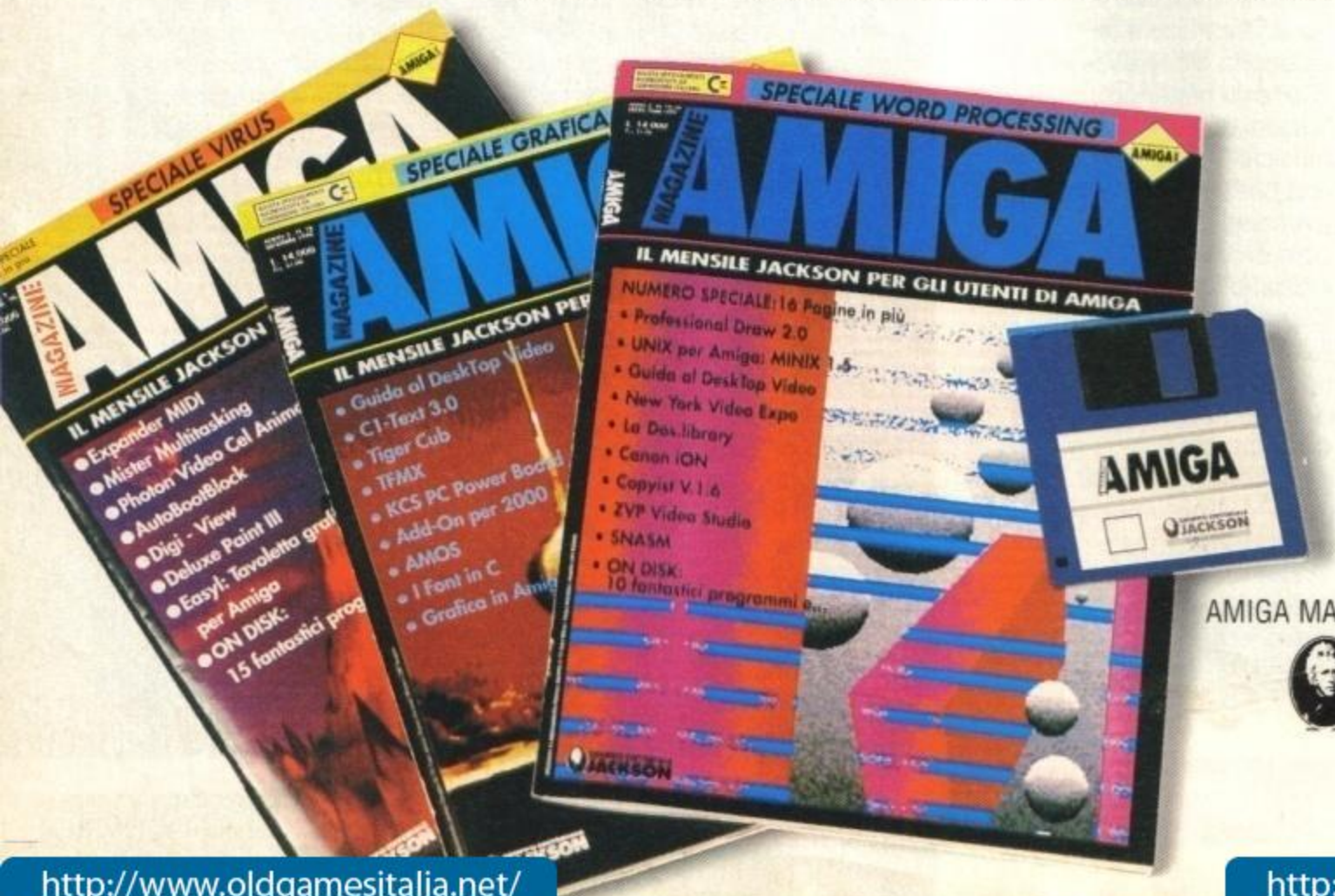
il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.

In ogni numero: attualità, novità Hardware e Software, programmazione,



videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore

più esigente. In più il ricco floppy disk con numerosi programmi.



AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA CHI CAVOLO...4

Ovvero le schede personali di altri due redattori del team di C+VG. Ancora una volta l'anormalità regna sovrana...

MARCO "OTTOBRE ROSSO" AULETTA

GRADO: Redattore
BASE OPERATIVA:
Ovunque ci sia un videogioco...
ETA': Ma che ve frega?
GIOCHI PREFERITI IN ASSOLUTO: In questo momento *F1 Circus* (Engine), *Jetfighter II* (IBM), *Assault Suit Leynos*, *Super Mario 4*, *Parasol Stars* (Engine), *Jackie Chan* (Engine), *Super League* e quelli che devono ancora uscire.
FRASE PREFERITA: "Così impari" o "Ti sta bene" in *qualsiasi* situazione.
POTERI SPECIALI: Oziare a lungo senza mai sentirmi in colpa. Stare davanti al Superfamicom per delle ore senza avere incubi la notte seguente e altre cose.
MI PIACE: Mangiare le cose più dannose all'organismo, giocare come un pazzo con tutte le console, sbavare sui giornali giapponesi, rompere i dischetti dei giochi brutti e oziare tutto il giorno.
NON MI PIACE: Andare in posta, l'ordine, i film con Bombolo e Cannavale, quelli che odiano le console, quelli che sbavano per la Cinemaware, i giochi di guerra tipo *Panzer Battles* o simili, i patiti dei giochi porno per FM-Towns e la clotoide. Dimenticavo: anche quelli che dicono "Superfamicon"!
SUONI PREFERITI: I soldi che frusciano nelle mie tasche, i dischetti che si rompono, le musiche di Rob Hubbard e l'LP di *Total Recall* che mi ha regalato mio fratello.
COSA VORREI PER IL MIO COMPLEANNO: Allora... (graaande sospiro), unsuperfamicometuttiigiochiunmegadrivecontuttiigiochi(purelui)ilcdromdelpcengineunabbonamentovitaliziopercinemaefastfoodunamareadisoldiunviaggio-

ANDREA "TEX" FATTORI

GRADO: Redattore esperto di giochi di ruolo.
BASE OPERATIVA: Tra il computer e il frigo, sommerso da giochi, fumetti e dischi.
ETÀ: Un quinto di secolo (sigh!).
GIOCHI PREFERITI: Merp, Call of Cthulhu, Guerre Stellari.
FRASE PREFERITA: "Non è stata colpa mia! Le cavallette, il terremoto..." (Blues Brothers).
POTERI SPECIALI: Fare uscire il numero voluto da un dado, entrare in iperspazio con una Citroen AX, studiare (?) mentre fuma, guarda la televisione e suona la chitarra, smontare le cose rotte e rimontarle funzionanti avanzando la metà dei pezzi.
MI PIACE: La Nutella, suonare la chitarra, giocare, la Nutella, tirare con l'arco, fare casino, guidare veloce, la Nutella, i fumetti, le feste, la Nutella, la birra e "gozzovigliare in generale".
NON MI PIACE: Chi si da tante arie senza motivo, la prepotenza, le discoteche (non si riesce a parlare), chi suona la chitarra meglio di me, chi guida male, guardare lo sport fatto da altri, chi parla troppo, il resto del mondo (o quasi).
SUONI PREFERITI: Led Zeppelin, Pink Floyd, Dire Straits, Vangelis, Neil Young, Guccini, Mozart e la mia chitarra.
COSA VORREI PER IL MIO COMPLEANNO: Una macchina più veloce, un cannone da montarci sopra e un contratto come chitarrista dei Pink Floyd.

TOP SECRET

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

SPECIAL REPORT

Sembra finalmente arrivato il momento del lancio ufficiale della nuova meravigliosa macchina della Commodore. Basato sulla potente circuiteria dell'Amiga, il Commodore Dynamic Total Vision (CDTV) rischia di essere la migliore macchina da gioco del mondo. O no? Ecco le nostre impressioni.

MA COS'E' UN CD-ROM?

In realtà, il principio su cui si basano i dischi ottici è esattamente lo stesso dei floppy disk. Il fatto è che su un CD si possono registrare molti più dati (circa l'equivalente di 700 dischetti), e siccome l'accesso è molto rapido per i programmatori è come avere una memoria infinita a disposizione. Per questo, i giochi potrebbero essere estremamente più vari e complessi, avere un sonoro "da CD" e lunghe animazioni. In teoria.

ECCO IL CDTV

Nonostante assomigli più a un pezzo di stereo che non a un computer, il CDTV contiene un Amiga.

Tecnicamente parlando, ciò significa che le capacità della macchina sono esattamente le stesse di un Amiga 500. C'è lo stesso microprocessore, la stessa velocità di clock, la stessa serie di chip grafici e quindi i giochi avranno i soliti 16 o 32 colori (a meno che qualcuno non usi qualche nuova tecnica). Come memoria, il CDTV possiede solo uno squallido megabyte.

Le meraviglie iniziano quando si comincia a parlare del CD-ROM. Su ogni disco si possono cacciare 550 Mb di dati, ed è possibile riempire la memoria della macchina in solo mezzo secondo. Oltretutto, il CDTV può essere usato per sentire CD musicali o vedere CD video.

ENTRATE E USCITE

Il CDTV possiede interfacce che permettono di collegarlo allo stereo (per ottenere il massimo dal sonoro da CD), interfacce MIDI, per stampante e per joystick/mouse. Inoltre, è possibile collegarvi un drive esterno per Amiga e una cuffia per pompare il volume senza far crollare la casa.

COMANDI A INFRAROSSI

Così come un normale televisore, il CDTV viene comandato da un'unità a infrarossi. Oltre a dei tasti numerici, sul telecomando c'è anche una specie di joypad. Con il comando si possono anche controllare tutte le funzioni del lettore audio (volume, pause, selezione brani, ecc) e persino accendere e spegnere la macchina. In futuro ci dovrebbero essere anche un joystick e una trackball da collegare per giocare meglio.

I VANTAGGI DEL TITOLARE...

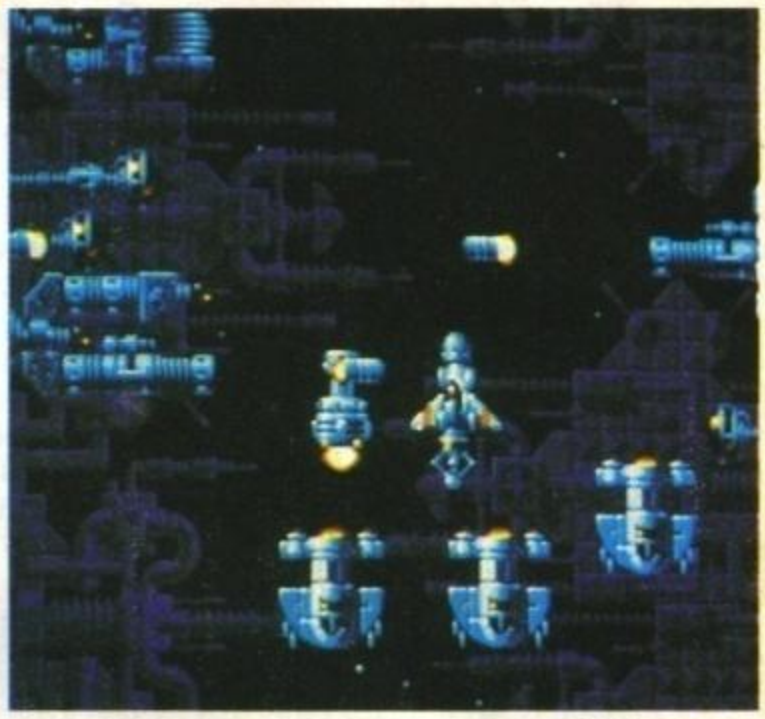
Il CD-ROM dà un solo problema. A differenza dei floppy disk, sul CD non si possono salvare dati! Per questo, il CDTV usa un sistema simile al Neo-Geo, ossia delle schede personali di salvataggio. Per i giocatori, il loro principale utilizzo sarà quello di salvare la posizione raggiunta. Ogni scheda contiene sino a 64K di dati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

SPECIAL REPORT



POTENZIALE ILLIMITATO

Grazie alle sue incredibili capacità di memorizzazione, il CDTV possiede un immenso potenziale per scopi educativi, e i primi prodotti disponibili saranno proprio enciclopedie e altri titoli educativi, tanto che inizialmente sarà facile trovare il CDTV nelle scuole.

La Lucasfilm è una delle società più interessate al CDTV. Il nuovo gioco di Indiana Jones (*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, che sarà in giro per Natale) sarà molto più vasto del precedente e conterrà delle colonne sonore semplicemente incredibili. Sono già state convertite anche le altre avventure grafiche, cui sono state aggiunte un sacco di schermate digitalizzate.

Il CDTV ha messo in subbuglio anche i produttori britannici. La Mirrorsoft ha già pronto *Defender of the Crown* (con una nuova colonna sonora), *Falcon* (il megasimulatore di F-16) e *Xenon 2: Megablast* (che per ogni livello ora ha una nuova musica dei Bomb the Bass).

Anche la Psygnosis ha già in produzione un gioco per CDTV, e si intitolerà probabilmente *Planetside*. Ispirati dalla quantità di memoria disponibile, i loro grafici stanno esaltandosi con un troppilione di sequenze in ray tracing come quelle delle superbe intro dei giochi usciti sino ad oggi.

Quel che rende facile la produzione di giochi per il CDTV è il fatto che in realtà il computer da usare è l'Amiga, e sono già in molti a conoscerne ogni segreto.

IL VERDETTO

Dare un'opinione sulla qualità della macchina è semplice: bella. Nonostante il suo cuore sia un computer relativamente vecchio, le capacità sono notevoli e tutto sommato sufficienti. Purtroppo il costo è un po' impressionante (poco più di un milione di lire), ma la qualità vale il suo prezzo, benché sarebbe stato meglio se con la macchina fosse stata fornita da subito la tastiera e il drive Amiga che permettono di usarlo per scopi comuni quali il word processing o altro.

Purtroppo, la grossa incognita sta nel modo in cui verranno utilizzate le grandissime potenzialità del CDTV. I primi giochi che abbiamo visto sono molto deludenti, soprattutto se paragonati con le meraviglie che una macchina inferiore come il PC Engine riesce a tirar fuori dal suo CD-ROM. Fino a che la mentalità degli autori non cambierà radicalmente, l'uso principale del CDTV resterà quello educativo: interessante, ma noioso da morire!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

La Titus, produttrice di alcuni pessimi giochi fra cui *Dick Tracy* (ma anche dell'interessante e futuro *Crazy Cars III*) ha acquisito i diritti per produrre un gioco ispirato a uno dei film più mitici di tutti i tempi: *The Blues Brothers*. La trama, che vedeva Dan Akroyd e il compiando John Belushi nei panni di due truffatori incaricati da Dio di salvare un orfanotrofio, è una girandola di musica stupenda e risate. Il gioco ispiratovi verrà pubblicato per tutti i formati, compresi quelli per console! Aspettatevi un'anteprima nei prossimi numeri di Computer + Videogiochi!

IN ARRIVO DALLA LUCASFILM...

La software house americana sta certamente sbattendosi un sacco per uscire con parecchi titoli interessanti a Natale. Fra questi ci sono *Secret Weapons of the Luftwaffe* (di cui faremo un'anteprima il mese prossimo), *Star Wars* per NES (cercatelo su queste stesse pagine) e il resto della trilogia entro breve. Sul fronte delle avventure grafiche ci sono *Monkey Island II: La Vendetta di LeChuck*, e *The Dig* (basato su una sceneggiatura di Steven Spielberg mai convertita in film). Ma il pezzo forte è un nuovo gioco di Indiana Jones intitolato *Indiana Jones e la Sorte di Atlantide* (di cui per ora esiste solo il fumetto della Dark Horse)!

In arrivo anche le conversioni su CD-ROM di *The Secret of Monkey Island* e *Indiana Jones e l'Ultima Crociata*, oltre che la *Sorte di Atlantide* e *The Dig*. Tutti i giochi avranno una colonna sonora orchestrale e dialoghi doppiati da attori famosi!

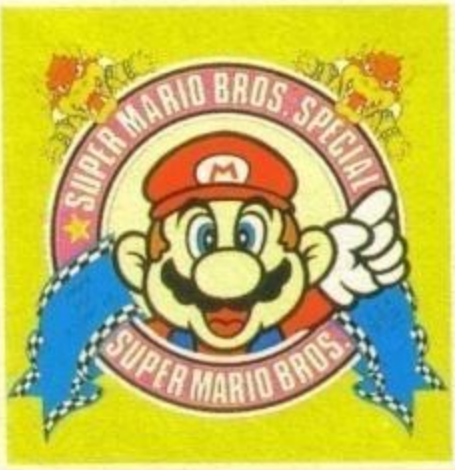
GOLDEN JOYSTICK 91

I GOLDEN JOYSTICK '91

Il 4 aprile 1991 sono stati premiati a Londra i migliori giochi dell'anno secondo il giudizio dei lettori delle più importanti riviste inglesi. Come vedete, la Ocean sembra avere vinto parecchi ("troppi", secondo Fabio) premi. Nel corso della cerimonia (da non confondersi con la premiazione dell'ECTS, di cui parliamo più avanti) sono stati premiati:

MIGLIOR GRAFICA - 16 BIT
Shadow of the Beast 2
Psygnosis
MIGLIOR GRAFICA - 8 BIT
Midnight Resistance - Ocean
MIGLIOR SONORO - 16 BIT
Speedball 2 - Mirrorsoft
MIGLIOR SONORO - 8 BIT
Robocop 2 - Ocean

MIGLIOR SIMULAZIONE - 16 BIT
F-19 Stealth Fighter - Microprose
MIGLIOR SIMULAZIONE - 8 BIT
F-19 Stealth Fighter - Microprose
MIGLIOR CONVERSIONE DA COIN-OP - 16 BIT
Golden Axe - Virgin
MIGLIOR CONVERSIONE DA COIN-OP - 8 BIT
Rainbow Islands - Ocean
MIGLIOR GIOCO PER CONSOLE - 16 BIT
John Madden's Football
Electronic Arts
MIGLIOR GIOCO PER CONSOLE - 8 BIT
Mega Man - Nintendo
GIOCO PER PC DELL'ANNO
Railroad Tycoon - Microprose
GIOCO DELL'ANNO - 16 BIT
Kick Off 2 - Anco
GIOCO DELL'ANNO - 8 BIT
Rick Dangerous 2 - Microprose
PRODUTTORE HARDWARE DELL'ANNO
Sega
SOFTWARE HOUSE DELL'ANNO
Ocean

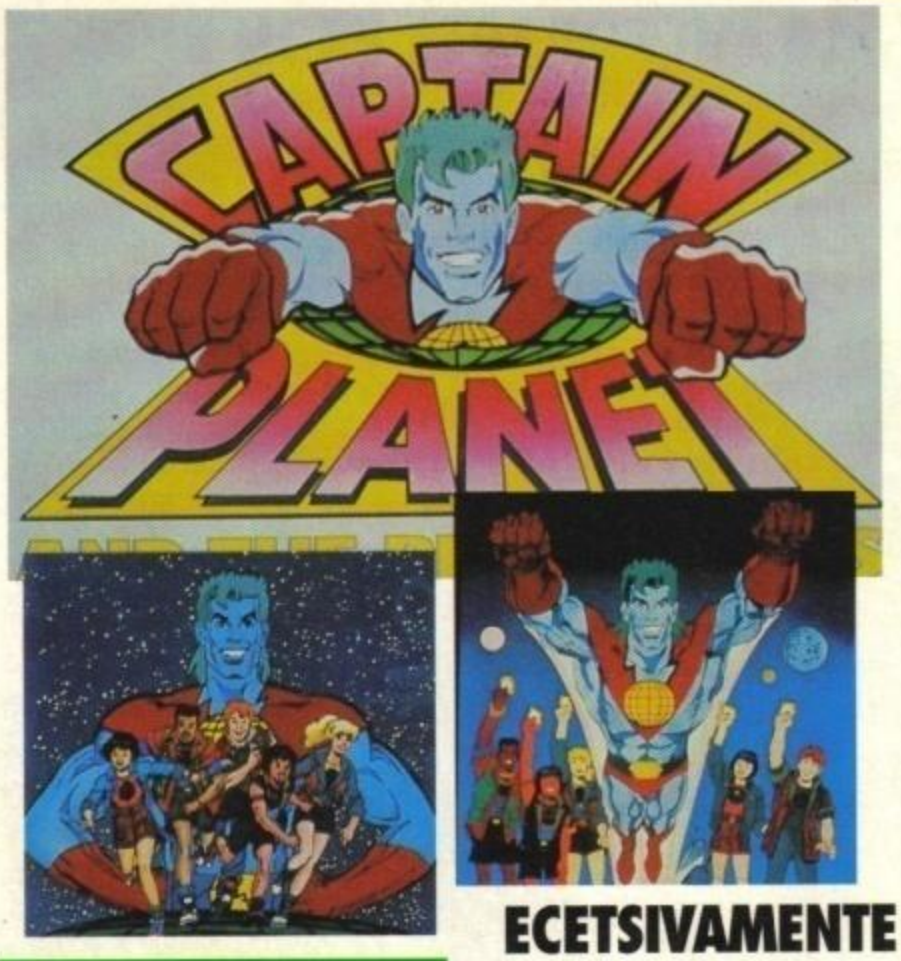


COME COMPATTARE LE MUSICHE DEI GIOCHI

Quei pazzoidi di giapponesi hanno fra le loro manie quella di registrare le musiche dei giochi su CD e pubblicare delle raccolte che vanno semplicemente a ruba nei negozi specializzati. Ora alcuni importatori paralleli italiani - nella fattispecie Micromania (l'indirizzo è nella pubblicità) - hanno deciso di accettare ordini di importazione. Se avete qualche particolare passione provate a telefonare, e nel giro di qualche settimana potrete stupire i vostri amici con una versione sinfonica della musica di *Mario Bros*!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



C+VG NEWS

CAPITAN CHI?

Ma Captain Planet, è ovvio! Il suo cartone animato è l'ultima moda in America - una serie ambientalista! Il baldo capitano combatte le forze del male, che cercano di rendere il nostro pianeta invivibile inquinandolo. Sembra interessante, ma la cosa ancor più interessante è che negli States *Captain Planet* ha già più successo delle dannate *Turtles*! Ma cosa c'entra con i giochi? Beh, naturalmente qualcuno ha già acquisito i diritti sulla serie, e se la Mindscape riuscirà a fare un bel lavoro potrebbe persino venirne fuori un grande successo. E naturalmente, aspettatevi di vedere i cartoni quanto prima in TV!

ECETSIVAMENTE

Forse non è la fiera videogiochistica più conosciuta al mondo, oscurata com'è dal CES di Chicago e dall'ECES di settembre, ma in ogni caso l'European Computer Trade Show di Londra costituisce un importante punto di riferimento prima della stagione estiva notoriamente avara di novità. Oltre alle anteprime di numerosi giochi (date un'occhiata alle News di questo mese) il momento più importante della manifestazione è stata seza dubbio la consegna a Jonathan Ellis, managing director della Psygnosis, del trofeo di "Migliore Software House del 1991" per il lavoro svolto nell'anno passato. Beh, guardando i fantastici giochi Psygnosis non possiamo che dire: "complimenti Jon"!!!

WOW! ARRIVANO I SUPERBUDGET!

I prossimi titoli a essere pubblicati dalla Mirror Image (la parte "economica" della Mirrorsoft) saranno *The Three Stooges* della Cinemaware (per Amiga e PC) e *Xenon 2* dei Bitmap Brothers (su Amiga, PC e ST). Sono entrambi ottimi titoli, e lasciarseli scappare anche a prezzo ribassato sarebbe un vero crimine!

ARRIVA L'ANNUARIO DI C+VG!

Quando leggerete queste pagine, nelle edicole sarà già uscito da un pezzetto il primo **Speciale Videogiochi Estate '91,** un numero speciale della rivista che vi farà compagnia per l'estate.

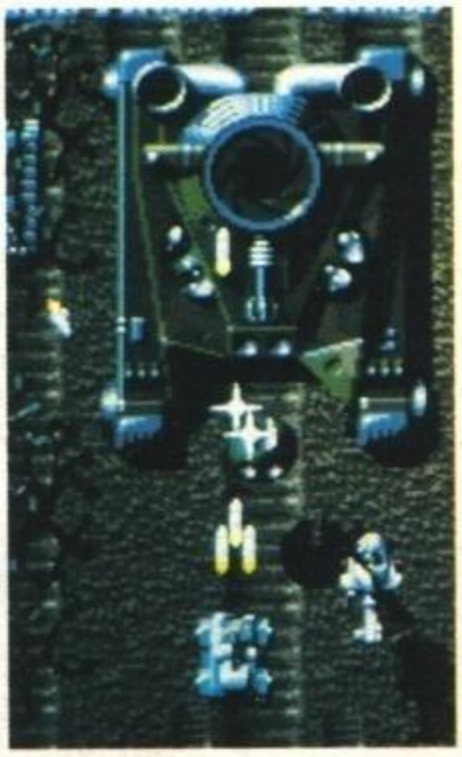
Su questa meravigliosa opera della nostra infaticabile redazione (che l'ha realizzata in tempi veramente da record!) troverete una rapida guida a quanto abbiamo recensito sino ad oggi, una hit parade dei maggiori successi dell'anno e una serie di interessanti articoli in cui vi presentiamo il futuro dei videogiochi. Come ciliegina sulla torta, ci sono poi un po' di interviste a grandi nomi del videomondo e una panoramica sui programmi "Totocalcistici" disponibili per home computer. Beh? Che aspettate? Andate a comprarlo, forza!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

LA SALES CURVE SI DÀ AL NINTENDO



La Sales Curve (quella di successi quali *Silkworm*, *Ninja Warriors* e il recente *SWIV*) ha annunciato di avere ottenuto i diritti per poter pubblicare software per NES, Gameboy e Super Famicom. "Evviva!" Ora resta solo da domandarsi quale potrà essere il primo titolo.

Noi stiamo facendo il tifo per *SWIV*, ma non appena ne sapremo qualcosa di più sarete (come sempre) i primi a essere informati.

LA MICROPROSE VA IN BUCA

Alla Microprose sono in fase avanzata i lavori a un gioco di golf in 3D potenzialmente eccezionale per ST e Amiga.

L'azione ha luogo su un realistico campo di poligoni tridimensionali che può essere osservato da ogni angolazione. Quando si colpisce la palla, invece di vederla volare via il giocatore la segue da vicino, mentre il campo scorre velocemente sotto di essa. Questa foto dà un idea di quel che ci si può aspettare. Non c'è ancora lo sprite che rappresenta il giocatore, ma alla Microprose prevedono di inserire un'immagine completamente digitalizzata. Fra i progetti c'è anche un campo di 18 buche nel gioco finito. Da quel che abbiamo visto, c'è davvoro tutto il potenziale per superare le vette di *PGA Tour Golf*!

LA US GOLD TENTA IL GOAL

I proprietari di Master System Sega che agognano un bel gioco di calcio possono rincuorarsi: la US Gold sta per pubblicare una versione di *Super Kick Off* tutta per loro. La Anco sta certo passando un bel periodo, dato che sta anche per uscire la versione per Super Famicom (intitolata *Pro Soccer* perché esiste già un gioco giapponese di nome *Kick Off*), programmata dalla Imagineer.

Se la Tiertex riuscirà a produrre un gioco di qualità pari a quello per Amiga, potrebbe senz'altro diventare un grande successo. *Super Kick Off* uscirà verso novembre: noi pubblicheremo una preview non appena possibile.

ALTRE NOTIZIE US GOLD

Un altro paio di voci di corridoio. Prima di tutto, sembra che la USG abbia acquisito i diritti dello strano coin-op "rapinatorio" *Bonanza Bros.*

Poi, ecco l'immancabile malignità del mese. Si sussurra che sia la US Gold che la Ocean abbiano grossi guai finanziari; guai tanto grossi che entrambe le megasocietà rischiano di fallire sommerse dai debiti! Gli esperti dicono che probabilmente è tutto vero, ma anche che non è il caso di preoccuparsi: l'unico effetto importante per noi giocatori dovrebbe essere un miglioramento nella qualità media dei giochi dopo un breve periodo di assestamento del mercato.

ESALTAZIONE ELITARIA

La Elite se n'è stata piuttosto tranquilla recentemente; di importante è uscito solo *Gremlins 2 (World Championship Soccer* e *Tournament Golf* non sono stati grossi successi). Ma le cose stanno per cambiare con una impressionante serie di conversioni da coin-op in arrivo nei prossimi mesi: *Dragon's Lair* (la versione a piattaforme del NES - in settembre), *European Championship 1992* (conversione di *World Cup 90* della Tecmo per ST, Amiga, PC, C64 - in dicembre), *Winning Run 2* (ST, Amiga, PC, C64 - primavera '92) e *Edward Randy* della Data East (anche lui in primavera).

Come al solito, non sono stati comunicati i nomi dei programmatori assegnati ai progetti, ma i risultati dovrebbero essere parecchio interessanti.

KICK OFF SENZA COMPUTER

Probabilmente penserete che fra le redazioni di riviste specializzate in videogiochi ci sia una terribile faida che comprende attentati di ogni sorta, ma in realtà le cose stanno molto diversamente.

In occasione di una recente conferenza stampa, anzi, i redattori delle più importanti riviste del settore si sono accordati per organizzare un torneo di calcio che si dovrebbe svolgere nei prossimi mesi con la partecipazione di squadre in rappresentanza sia delle riviste che delle principali società del mondo videogiochistico. Al momento in cui scriviamo non è stato ancora deciso nulla, ma stiamo già organizzando una squadra piuttosto agguerrita (anche se ben poco professionale, lo ammettiamo) e probabilmente sul prossimo numero potremo già dirvi dove giocheremo le prime partite.

Siete pronti per venire a fare il tifo? Aleé... Oooh...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO!!!

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1MB	£ 750.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£ 1.250.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£ 1.390.000
A2000 CON 1084S COLORE	£ 1.890.000
A3000 HD40MB	£ Telefonare
STAMPANTI STAR/NEC/EPSON	£ 450.000
MONITOR COLORE 1084S	£ 500.000
VIDEON III PER AMIGA	£ 550.000
HD PER A500 E A2000 da	£ 790.000
MODEM SMARTLINK 1200B	£ 190.000
ESPANSIONE A2000 2MB	£ 400.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/12 1MB, HD40MB, VGA256KB, MONITOR, TASTIERA	£ 1.650.000
AT386/25 1MB, HD40MB, VGA256KB, MONITOR, TASTIERA	£ 2.400.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA256KB, MONITOR, TASTIERA	£ 2.900.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA1MB, MONITOR, TASTIERA	£ 4.500.000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE!!!

I PREZZSI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19;30 LUNEDI' CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

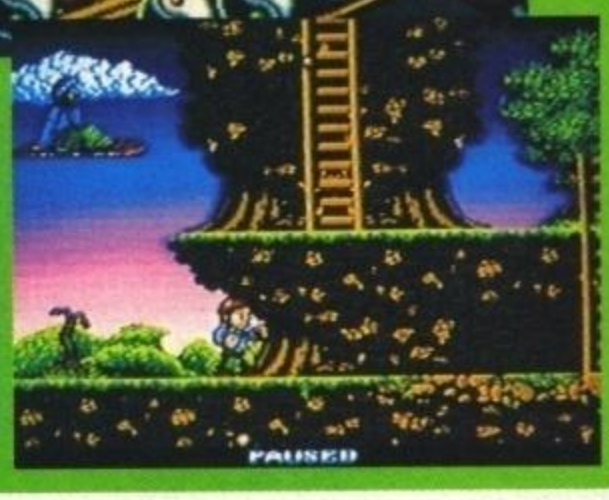
SPECIAL REPORT

MA QUESTI SONO PAZZI!

Dopo aver visto *James Pond* avevo avuto il sospetto che alla Millenium non avessero tutte le rotelline a posto, tant'è vero che adesso stanno lavorando a *Robocod* e a *Death Fish 3*! Sul lato più "serioso" abbiamo *Tentacle* e *Robin Hood*. Meglio di così...

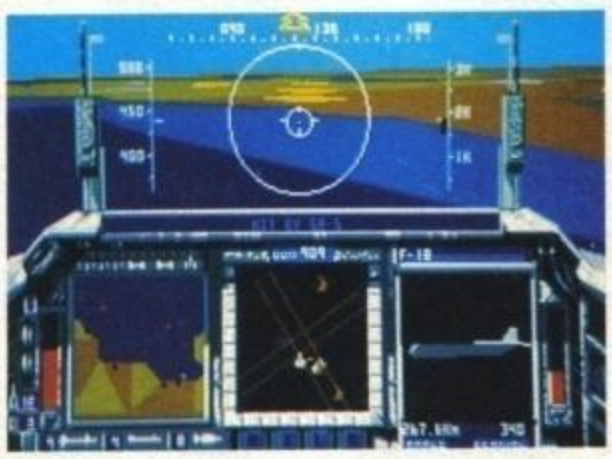
UN OCEAN...O DI NOVITA'

La software house britannica per eccellenza non è mai stata così attiva come in questo momento: date un po' un'occhiata alle foto di *Robocop 3* (realizzato dagli stessi programmatori di *F29 Retaliator*), *Elf* (un platform assai colorato) e *Wizkid* (un non meglio precisato arcade strategico). A giudicare dalla grafica non ci resta che attendere fiduciosi soprattutto in vista delle ormai prossime conversioni di *Terminator 2* e *Darkman*.



SULLE ALI DELLA SIMULAZIONE

La software house americana nota in tutto il mondo per le sue simulazioni ultrarealistiche ha pronte per settembre cinque novità fresche fresche: *Grand Prix, F117A Stealth Fighter, Gunship 2000, 3D Golf* e *F15 Strike Eagle 2* per Amiga. I titoli dicono già tutto, quindi guardatevi le foto...



ANCO..RA?

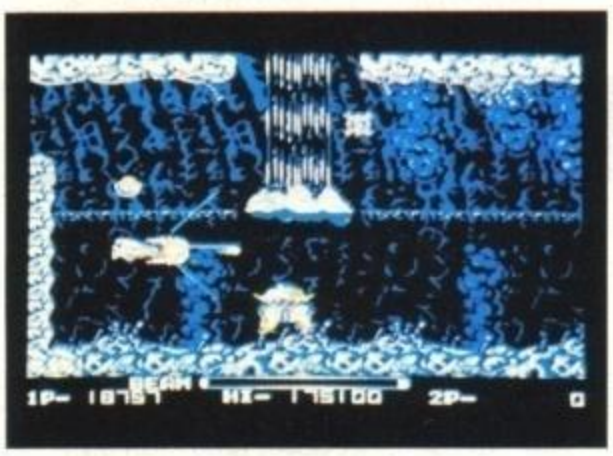
Chi ha detto che Dino Dini sa programmare solo giochi di calcio? Sì certo, il mitico Dino sta realizzando *Player Manager 2* e sta facendo più di un pensierino per *Kick Off 3*, ma che mi dite di *Tip Off*? La foto che vi presentiamo in esclusiva mostra quello che potrebbe essere il simulatore di pallacanestro definitivo. Sarà meglio di *TV Sports Basketball* della Cinemaware? Noi abbiamo qualche dubbio...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

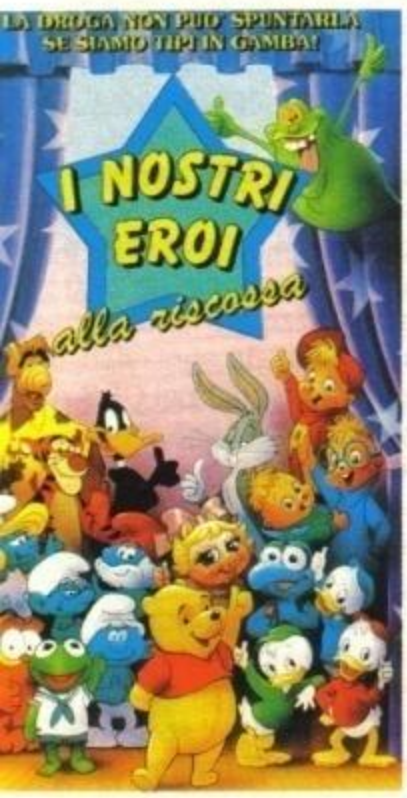
http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS



CHE FINE HA FATTO DAVID CRANE?

Risposta: boh! Fatto sta che la Activision è sul punto di lanciare *R-Type 2*, *Beast Buster*, un clone di *Op. Wolf* splatter, *Hunter*, un gioco vettoriale totale, *F14 Tomcat*, *Shangai 2*, *Battletech 2* e *Death or Glory*. Morale: sono proprio attivi alla Activision!



CARTONI ANTIDROGA

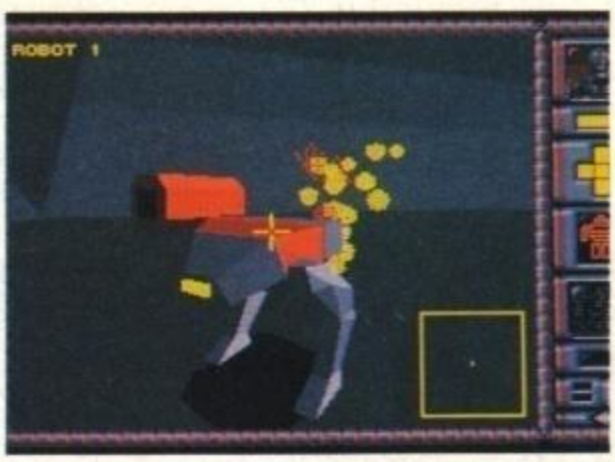
Probabilmente avrete già avuto modo di vedere il cartone animato "antidroga" interpretato dai più famosi personaggi americani e trasmesso dalle reti RAI. Ora *I Nostri Eroi alla Riscossa* è disponibile anche in videocassetta, noleggiabile gratuitamente presso tutte le videoteche. Non perdetelo!!!

A TUTTA PSYGNOSIS!

E la software house dell'anno che progetti ha in cantiere? E' semplicissimo: *Barbarian 2*, *Leander* e, per mano degli stessi programmatori del fantastico *Unreal*, *Agony*. Yuppiii!

VARIE & COLORATE

E per concludere in ordine sparso; *Pegasis* della Gremlin, *Logical* della Rainbow Arts, *Shuttle* della Virgin, *Cyberfight* della Electronic Arts, *Wing Commander 2* della Origin, *First Samurai* della Imageworks, *Altered Destiny* della Accolade, *Heracles* della Electronic Zoo e *Wild Wheels*.



COMPUTER HOUSE
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

OFFERTA PER I LETTORI

A 500 MEGA
(Amiga 500 + Espansione 512K originale)
Lit. 839.000

PC 80286 VGA
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 Floppy Disk Drive H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse)
Lit. 1.969.000

PC PHILIPS 3238-044
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 FDD H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse, MS-DOS 4.01)
Lit. 2.369.000

MONITOR 8833 II PHILIPS
Lit. 420.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

• SPECIALE AMERICA • SPECIALE AMERICA • SPECIALE AMERICA •

1991 CONSUMER ELECTRONICS SHOW di MBF

"I am pleased to extend warm greetings to everyone gathered in Chicago for the 1991 International Consumer Electronics show. A special welcome to our guests from abroad [...]"
Washington, The White House, GEORGE BUSH

Dopo un benvenuto del genere da nientepopodimeno che dal Presidente dagli Stati Uniti d'America, potrete sicuramente immaginare l'emozione del sottoscritto nel varcare la soglia del CES, la più grande esposizione del mondo dedicata al divertimento elettronico. La giornata è calda ed ospitale, il termometro segna quasi 30 gradi centigradi e i grattacieli vetrificati splendono al sole incutendo la stessa impressione di impotenza e fragilità umana delle piramidi egizie.
L'esibizione si svolge in due maggiori edifici, il Mc Cormick North ed East, e il Mc Cormick Center Hotel. A linee generali, i protagonisti di questa edizione sono stati i CD ROM e le console. Le novità più interessanti sono infatti state mostrate dalla Commodore (CDTV), Philips-Magnavox (CDI), e Nintendo (Super NES). Una grande delusione è stata costituita dall'Atari: molti aspettavano ansiosamente di vedere la nuova console a 16/32 bit, la mitica **Panther**, che invece verrà probabilmente lanciata in Europa entro due anni. Com'on! Le vendite di software per home computer sono aumentate del 13% rispetto all'89, nuove console in vista, CD ROM e interazione da fantascienza... I Novanta si annunciano memorabili.
Andiamo con ordine "scannando" i prodotti presenti, quelli più importanti, naturalmente. Ricordate, comunque, che il CES riflette il mercato americano, di conseguenza tre quarti dell'esposizione vantava novità (software e hardware) per le console, mentre per i computer lo spazio dedicato è molto minore.

COMMODORE INTERNATIONAL LTD

CDTV Multimedia: la società statunitense si lancia in un'avventura che potrebbe renderla la regina o la grande perdente di un settore appena (forse non ancora) creato, il compact disc interattivo. Il padiglione, spettacolare (371 metri quadrati!), era attrezzato con numerosi CDTV, su cui girava ogni tipo di software immaginabile. Videogiochisticamente parlando, la Domark e la ICOM Simulations hanno attratto numerosi consensi. Ma anche i programmi d'utilità e d'intrattenimento generale erano impressionanti. Uno in particolare mi ha colpito per la sua originalità. Una telecamera collegata a un CDTV permetteva di introdurci in quella che i maniaci del genere chiamano realtà virtuale: su uno schermo erano presenti alcuni strumenti musicali (campanelli, tamburelli, ecc); toccandoli (no, non sullo schermo, ma muovendo le mani nella loro direzione) potevamo sentire squillare, vibrare... E' difficile da spiegare, ma l'effetto era impressionante! Uno degli sviluppatori presenti mi ha detto che è in produzione un gioco di calcio nel quale sarà possibile, per esempio, assumere il ruolo del portiere e parare per davvero, con tanto di colpi di reni e tuffi alla Tacconi... Fenomenale! Un'altra notizia di una certa rilevanza è che la Commodore ha appena sviluppato una nuova rivoluzionaria macchina che unisce le caratteristiche dell'Amiga al consolidato C64. Il nuovo computer, attualmente denominato **C65** dispone di 4096 colori è IFF compatibile (Amiga standard grafica), vanta un processore 6502 ed è attrezzato con un drive da 3 pollici e mezzo. Il prezzo previsto si aggirerà intorno ai $500. In ogni caso, la macchina non era presente al CES e non uscirà almeno fino all'anno prossimo. In ogni caso diverse molte software house sono interessate e non è assurdo ipotizzare che riusciremo a vedere qualcosa al Winter CES di Las Vegas... Una novità invece presente era l'**A690,** lettore CD ROM che verrà venduto a meno di 600 dollari e permetterà di sfruttare tutto il soft del CDTV. E intanto il **Video Toaster** impazza, perfino sulla mitica rivista di musica e moda americana ROLLING STONE...

Una panoramica di monitor tipica del CES.

PHILIPS-MAGNAVOX

Dopo anni di attesa era finalmente disponibile l'attesissimo **CDI**... Ne valeva la pena! E' semplicemente eccezionale: ho visto una simulazione di golf, *ABC Palmer Golf* praticamente reale! C'erano circa una dozzina di programmi (su compact disc) disponibili, il cui prezzo è compreso tra 14 e 49 dollari. L'intera macchina, munita di un telecomando di dimensioni molto ridotte rispetto a quelle del CDTV con tanto di mini joystick, sarà in vendita al prezzo di $999. Il sistema è in grado di leggere sette diversi standard con diverse risoluzioni (un massimo di 16 milioni di colori!). La macchina dispone di un mega di RAM e di 512K ROM. "*The war has just begun*".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo riconoscete? E' il *PC Kid*, eroe dell'omonimo gioco per PC Engine.

NINTENDO

Peter T. Main, vice Presidente della Nintendo in una conferenza stampa tenutatisi all'Hilton di Chicago, ha presentato ufficialmente il nuovo mostro della casa nipponica: il **Super NES**, versione americanizzata del **Super Famicom**, che uscirà in USA il 1 Settembre 1991 a $169 e in Europa (forse) per il Natale 1992. Ma la notizia senz'altro più importante è che la Nintendo ha stipulato un accordo con la Philips (e non Sony, come molti altri si aspettavano), per lo sviluppo di un sistema CD-ROM/XA a basso costo che vedrà la luce nell'ultimo quarto del 1992. E' stato detto che "l'accordo permetterà ai videogiocatori di arrivare a profondità di gioco nemmeno immaginabili solo pochi anni fa". Il padiglione era uno dei più grandi, attrezzato con megaschermi cinematografici collegati al Super NES (*Super Mario World, Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type, F-Zero, Pilotwings, Gradius III, Castlevania IV*). Il NES a non era certo dimenticato: ci saranno state almeno quaranta novità. Il Gameboy, che ha venduto circa 1 milione e mezzo di pezzi solo in USA, era collegato a dei monitor grazie a un nuovo speciale connettore. Per chi voleva, era possibile farsi fotografare con Mario oppure diventare protagonisti di *Super Mario Bros III* grazie a una speciale telecamera che riproduceva l'immagine di una persona all'interno del videogioco...

SEGA

La SEGA aveva un'altro stand veramente imponente, nelle cui numerosissime sezioni erano presenti le novità per il Megadrive di numerose software house. Tra le più rilevanti citiamo *Hardball* e *Star Control* a 12 mega, entrambi della Ballistic-Accolade; *Wings of Wor* e *Fire Shark* della Dreamworks; *Crackdown, Joe Montana Football, Turbo Out Run* della IDG; *DJ Boy II* e *Berlin Wall*(disponibile anche per il Game Gear) della Kaneko; *Powerball Marvel Land* e *Quad Challenge* (Namco); *Bean Ball Benny, Swamp Thing* e *Guardian Angels*della Nuvision; lo stupendo *Rastan Saga II, Space Invaders 1991* e *Ultimate Qix* dalla Taito; *Stormlord, Death Duel* e *Slaughter Sport* dalla Razorsoft; *Wardner* e *Caliber Fifty*(Mentrix); *Granada, Final Zone* e*Dinoland* della Renovation; *Warrior of Rome* (Bignet); *Cross Fire* (Kyugo), *Alien Storm* (recensito sul prossimo numero), *Phantasy Star III, Donald Duck, Fantasia, Super Volleyball, M1 Abrams Battle Tank, Twin Cobra, Spiderman, Mercs, Joe Montana II, Shining in Darkness, Decapattack, Sonic the Hedgehog* (di cui abbiamo ampiamente parlato poche pagine fa), il nuovo *Mario* della Sega, *Streets Of Rage, 688 Attack Sub, Earl Toejam, Super Hockey* e *Flicky* della Sega of America; *Pit Fighter, RBI Baseball III* e *Pacmania*(Tengen), *Onslaught* (Accolade); Peter A. Billotta, Presidente della neonata Arena (California) era orgoglioso di presentare *Battle Master* e *Speedball 2* per il Genesis, *Raiden Trad*(Micronet), un eccellente picchiaduro alla *Street Fighter* chiamato *Street Smart, Task Force Harrier* e *Vasum* (Dando) della TRECO. Grandi novità dalla Accolade: *Turrican, Test Drive, Missile Command* e *Mike Ditka Power Football* (Mike Ditka era l'allenatore dei Chicago Bears, il cui fratello ha creato una delle catene di ristoranti più famose dell'omonima città, Chicago, non Bears. Beh, è proprio a uno dei tre Ditka 's restaurant che ho assistito alla press conference della Electronic Arts. Coincidenze...) Rumori sempre più insistenti dichiarano che il CD per il Megadrive farà la sua uscita in Giappone entro un anno. Vedremo. Nel frattempo, il prezzo del Genesis verrà ridotto a $149 per fronteggiare il Super Nes.

Il Game Gear, fratellino minore del Master System ha attratto un sacco di attenzione con una serie di giochi veramente impressionanti. Gli hit in esposizione erano *Joe Montana Football, Leader Board Golf* e*Sweep* (versione mini di quel gioco per Amiga di cui mi sfugge il nome nel quale bisognava colorare tutte le mattonelle da blu a rosse... Ehm, mi verrà in mente) . Tutti gli accessori (TV Tuner, Ricaricabatteria, Adattore accendino macchina, Adattore corrente, Adattore doppio) erano disponibili. Il Sega Master System II è in pieno rilancio: sono in arrivo *Spiderman, Strider, Shadow Dancer, Pat Riley Basketball.*

NEC

Il Turbografx 16, cugino del PC Engine non va molto bene ultimamente in USA. Lo Stand della NEC rifletteva un po' questa situazione, infatti le novità presenti erano ben poche e non certo entusiasmanti. Si salvava solo *TV Sport Hockey, Ballistix, Y'S Book I, II e III* (CD), *Sherlock Holmes* (CD), *It came from the Desert* (CD), *The Addams Family* (il cui omonimo film raggiungerà gli schermi cinematografici americani a Natale), *JB Harold, Yo Bro!, Jack Niclaus Turbo Golf, Sonic Spike, Sinistron* e pochi altri. Il mitico Bonk, eroe di casa NEC, camminava tra i padiglioni distribuendo depliant del Turbo Grafx. Il tipastro, fra l'altro, è appena tornato in una nuova avventura a carattere RPG, chiamata, molto fantasiosamente *Bonk III*. La novità più interessante era costituita dal Turbo Express, l'eccellente console portatile con 512 colori su schermo che vanta

NESSUNO CE LA FA CONTRO GUNDAM !

Mentre il Filosofo visitava beato gli stand aperti al pubblico, una nostra spia è riuscita a cogliere un paio di immagini di quello che potrebbe essere il più interessante esaltante gioco per Super Famicom di tutti i tempi. Il protagonista è niente meno che il mitico *Mobile Suit Gundam,* qui in versione F-91 (la più recente, creata in occasione del decennale della serie). Il gioco è un simulatore con sezioni tattico-strategiche e... beh, le foto parlano da sole, no? Fabio ha già giurato di recensirlo entro ventiquattr'ore dalla pubblicazione...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

In questa pagina: Il Neo Geo! E quanti titoli! Peccato che siano così poco economici...

Nella pagina accanto: Proprio quel che ci mancava: una periferica per collegare il Gameboy alla TV.

una totale compatibilità con il fratello maggiore. Ma a $299 ($249 per Natale) resta proibitiva... E' il NEO-GEO delle handheld... E a proposito di NEO GEO...

SNK

Ventiquattro impressionanti bit di potenza. Trecento trenta mega di possibilità. Due processori, un Motorola 68000 e un Zilog Z80A. 380 Sprite sullo schermo. Quindici canali stereo. Una palette di più di 65,000 colori. Gente, stiamo parlando della migliore macchina da gioco attualmente sul mercato. Sì, il NEO GEO, che poco alla volta sta conquistando una fetta del mercato non irrilevante. Dopo una campagna pubblicitaria di $500,000 (per la cronaca, la Nintendo ha speso $750,000 per lanciare il Gameboy in UK) su ogni rivista immaginabile (dalla scientifica Omni, a Playboy, senza contare tutte quelle di videogiochi), i primi frutti cominciano ad arrivare. I quindici giochi presenti hanno impressionato per qualità e spessore di gioco. Altri sono stati annunciati entro la fine dell'anno: *Blue's Journey, Sun Shine, King of Monsters, Burning Fight, Sengoka, Ghost Fighter, Alpha Mission*... Semplicemente lo stato dell'arte delle console, ma ad un prezzo: $600 per la console e $200 a gioco... Well...

ATARI

La Atari, come già detto, non ha rivelato assolutamente nulla a proposito della nuova console in fase di sviluppo e a nulla sono valsi le mie commoventi richieste. Le uniche novità esposte erano giochi per il Lynx: il fenomenale *Ninja Gaiden (Shadow Dancer), Tournament Cyberball 2072, Block Out, Hard Drivin', Rolling Thunder, Hockey, NFL Football, STUN Runner, World Class Soccer, Turbo Sub, Toki, Warbirds, Hydra, 720, Robotron, Scrapyard Dog, APB, Casino, Pacland, Basketbrawl, Xybots, Bill & Ted Ex. Adventure, Golf, Checkered Flag, Viking Child, Grid Runner, Geo Duel, Crystal Mines II, Ultimate Chess, Dirty Harry, Cabal, Super Baseball*. Era ora!

ELECTRONIC ARTS

La software house più importante d'America ha affiancato la Mediagenic e poche altre nella produzione di giochi per il Super Nes, realizzando *John Madden Fottball, PGA Tour Golf* e *Lakers vs Celtics* per la macchina a 16 bit della Nintendo; *NHL Hockey, F22 Tactical Fighter, Might & Magic, Road Rash, Starflight, The Immortal, The Faery Tale, Block Out, King's Bounty, Rings of Power, Centurion, Earl Weaver Baseball* e *Killing Game Show* per il Genesis... Niente male! Per Amiga era presente *Birds of Prey*, un rivoluzionario simulatore di volo, *Powermonger* ed è in lavorazione *Earl Weaver Baseball II*. Lo spettacolare *Car & Driver* è disponibile attualmente solo per MS DOS, così come *Stormovik*, mega simulatore di vole. *The Immortal* è disponibile anche per Amiga ed ST.

OCEAN

E la più importante di Inghilterra? Beh, considerando che il mercato USA è molto indietro per quello che riguarda gli Home computer (AMIGA, ST, C64), i titoli presenti non suoneranno certamente nuovi a noi "europei": *The Untouchables, Nightbreed, Lost Patrol, Battle Command, Billy The Kid, F29*... Beh, la loro presenza consolida la posizione degli home in un mercato dominato dalle console...

MISCELLANEOUS

Caryn Mical, direttore della US GOLD of America ha detto che in un paio di anni ricuciranno il gap Amiga in America, importando la maggior parte del soft finora introvabile se non by mail; la lanciatissima Origin che secondo Marten Davies, vice presidente, "diverrà la numero uno in USA per i sistemi MS DOS entro un lustro", si scatena con una lista di giochi interminabili: *Strike Commander, Ultima VII: the Black Gate* (la cui presentazione su un IBM munito di XGA con AD LIB II sound board era semplicemente eccezionale), *Ultima: Worlds of Adventure 2, Wing Commander II* che sarà su CD ROM; la Data East non aveva grandi novità, ma ho accertato che la rumoreggiata console DECO a 32 bit non verrà lanciata sul mercato, ma sviluppata solo in sala giochi... Il motivo? Costo inaccessibile. La Microprose ha pronto un nuovo best seller. Si chiama *Civilization*, dal multipremiato Sid Meier (Railroad Tycoon) che unisce i concetti dei wargame, dell'economia e della strategia in un solo prodotto. Disponibile come al solito per i PC, Amiga version a seguire (sarebbe ora che cominciassero a fare il contrario). *Hyperspeed* è un gioco di ruolo fantascientifico con tanto di combattimenti galattici, *Darklands* è un RPG ambientato in una Germania medievale. *F15 Strike Eagle II Scenery Disk: Desert Storm* permette di bombardare l'Iraq. *Timequest* ci permette di viaggiare nel tempo e cambiare il corso della storia. *Spellcasting 101*, prodotto da Steve Meretzky (Ricordate le avventure vietate ai minori come *Leather Goddesses of Phobos*?) è un altro soft che farà scalpore, non so se mi intendo... Tutte le novità della Microprose sono per IBM e compatibili. Interplay: dai creatori di *Battle Chess* arriva *The Two Towers*, il seguito a *Lord of the Rings Volume 1* che prosegue le leggendo tolkiane (MS DOS), *Star Trek, Castles, The Bard's Tale Construction Kit, Future Wars* (CDTV). *Armada* 2525 (Interstel) è disponibile per PC ed Amiga. La Maxis

INTANTO, IN ITALIA...

Al CES non c'erano, ma i programmatori italiani della Idea stanno completando *Clik Clak* e *Sturmtruppen*, di cui ci hanno inviato queste inquietanti foto. Il primo è un puzzle game piuttosto misterioso, mentre il tie-in del famosissimo fumetto dovrebbe assomigliare parecchio ai vecchi *Green Beret* e *Army Moves* . Nei negozi tra poco (si spera), verranno entrambi recensiti non appena possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ha presentato diversi scenery disc per *Sim City* (ora anche su CDTV) e alcuni nuovi giochi, *Robosport* e *Sim Ant*, ovvero un simulatore di formicaio (!). *Might & Magic III* è disponibile per PC dalla New World Computing. Dall'Accolade, *Conspiracy* nel quale dobbiamo dimostrare la nostra innocenza in un complotto che ci vede primi indiziati, e *Hoverforce*, ambientato in un 2050 dove la biotecnologia è ormai quotidiana. Promettono bene. Entrambi per MS DOS. L'inglese Domark sta lavorando assiduamente sul Sega Master System (in arrivo *Super Space Invaders* e il computer hit *Prince of Persia*). Per il CDTV erano disponibili *Trivial Pursuit* e *Here With The Clues*.

Sempre su CD è in arrivo anche *Murder of Miami*. La Psygnosis ha pronto *Shadow of the Beast I* e *II* sul CDTV, mentre il terzo episodio della saga dovrebbe fare la sua apparizione per il Natale del '91. I titoli esposti su CD erano *Lemmings, Armour-Geddon, Atomino, Aquaventura, Obitus* e *Amnios*. La Sierra ha presentato *Leisure Suit Larry 5, Police Quest III, A10 Enhanced, Hoyle Book of Games Volume 3, Conquest of Longbow, Jones in the Fast Lane, Dr Brain, Heart of China* e *Laffer Utilities*, tutti per IBM. Dall'Accolade arriva *Elvira II, Mike Ditka Power Football* e *Les Manley II*. Dalla Capstone arriva *Home Alone* basato sul mega hit cinematografico 1990, *Exotic Car Showroom* per MS DOS, per Amiga, invece, erano disponibili *Cardinal of Kremlin* (CDTV), *The Big Deal* (CDTV) e *Bill & Ted Ex. Adventure* (CDTV), *Trump Castle* (CDTV). Dalla Epyx *Greetings!* (PC), *Shogi Master* (PC), *California Games II* (PC, AMIGA, in lavorazione per LYNX), *The Many Faces of Go* (PC, AMIGA). E' in fase di sviluppo *California Games III*. La Readysoft ha mostrato *Wrath of the Demon* per CDTV, mentre la Spectrum Holobyte aveva *Super Tetris* per PC e *Falcon* 3.0. La TITUS ha presentato *Swap* e *Demoniak* per IBM. *The Blues Brothers* è ancora in fase di produzione e dovrebbe essere completato mentre leggerete questo articolo. La francese Ubi Soft aveva in mostra *Battle Isle* (PC, Amiga). *Pro Tennis Tour II, BAT* e *Unreal* erano disponibili per CDTV.

CONCLUSIONE

WOW! Il CES era veramente fenomenale, un'occasione per incontrare coloro che "ci fanno spendere i nostri sudati risparmi". Per anni avevo parlato di persone come Nolan Bushnell, Jack Tramiel, Julian Rignall, le varie software house, ecc, ma incontrare questa gente dal vero è tutta un'altra cosa... Prossimo obiettivo: CES di Londra, a settembre.
MATTEO BITTANTI

L'avete riconosciuto? E' *Battlechess* su FM Towns: chissà che non arrivi in Italia prima o poi...

electronics PERFORMANCE

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - telefono 039/744164

Amiga 500 (conf. completa)	L.	719.000
Amiga 2000 (conf. completa)	L.	1.600.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L.	190.000
Espansione 512K Amiga c/clock e disconnect	L.	130.000
Espansione Amiga 500-1000 est. 2 Mb	L.	450.000
Monitor colore AMIGA/PC/C 64 ecc.	L.	490.000
Stampante c/doppia interf. AMIGA-C. 64-PC	L.	395.000
Stampante a getto d'inchiostro 1270 AMIGA/PC	L.	420.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da L.	150.000
Handy Scanner per Amiga	L.	490.000
Penna ottica AMIGA/C. 64 con programma	L.	35.000
Mouse AMIGA	L.	59.000
Mouse ottico AMIGA o PC	L.	95.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD/ATARI	L.	95.000
Modem esterni per AMIGA e PC	L.	350.000
Scheda Janus XT con drive da 5" 1/4	L.	490.000
COMMODORE 64 NEW	L.	250.000
Registratori per C. 64	da L.	59.000
Regolatore elettr. testine registr.	L.	19.000
Duplicatore cassette registr. C. 64	L.	18.000
Disk drive 1541 II per Commodore 64	L.	350.000
Cartucce sprot. copy. veloc. multifunzione	L.	65.000
Kit puliscitestine Drive 3" 1/2 - 5" 1/4	L.	15.000
Dischi 5" 1/4 df. dd - 3" 1/2 df. dd	L.	1.000
Joystick c/cloches BAR manuale	L.	9.000
Joystick c/3 spari manuali imp. anatomica	L.	10.000
Joystich c/3 spari + autofire	L.	15.000
Joystick c/3 spari + microswitches	L.	25.000
Joystick con leva acciaio	L.	20.000
Joystick MOUSE digitale a sensori	L.	45.000
Cavo sdoppiatore Joystick-Mouse x Amiga	L.	19.000
Sistema AT 286 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.	L.	1.200.000
Sistema AT 386 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.	L.	1.790.000
Drive PC XT/AT int. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da L.	125.000
Drive PC XT/AT ext. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da L.	225.000
Hard disk 40MB. 5" 1/4 o 3" 1/2 XT o AT	L.	575.000
Scheda EGA 640 x 480 comp. EGA, CGA, MDA,HERCUL.	L.	125.000
Scheda EGA 1024 X 480 comp. EGA, CGA, MDA, HERCUL.	L.	150.000
Scheda VGA 800 X 600 comp. VGA, EGA, CGA, HERCUL.	L.	145.000
Scheda VGA 1024 X 768 Mb 1 per PC XT, AT, PS2	L.	290.000
Scheda XT, AT, Multi I/O Parallela Seriale Giochi	L.	29.000
Scheda Giochi XT, AT con 2 porte Joystick	L.	29.000
Vasta gamma di Joystick per PC XT, AT	da L.	19.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA + Software	L.	350.000
Mouse PC XT, AT, PS2 con software	L.	45.000
Mouse otttico PC XT, AT, c/tappetino + software	L.	95.000
Nastri per stampanti di ogni tipo		Telefonare
Copricomputer Plexiglas per PC, Amiga, C. 64 ecc.		Telefonare
Portadischi 3" 1/2 e 5" 1/4 da 10 a 200 pz.	da L.	4.500

SOFTWARE E GIOCHI ORIGINALI DIRETTAMENTE DALL'INGHILTERRA A PREZZI CONCORRENZIALI PER: AMIGA, COMMODORE 64 (disco/cassetta), PC MSDOS (5"1/4 - 3"1/2), AMSTRAD, ATARI, NINTENDO, GAME BOY, MSX, ecc. ecc...

...nvia una lettera a: Electronics PERFORMANCE - Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 MONZA

...ZZI SOPRAINDICATI SONO TUTTI IVA INCL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

GREMLIN

Sono passati 200 anni da quando Hiro, l'ultimo Cavaliere della Lama, ha ritrovato la leggendaria Lama di Fuoco e ha sconfitto il malvagio Havok e i suoi sgherri sotterranei, riportando così la pace al cybermondo di Thraxx. Da allora la vita è ripresa normalmente nella certezza che Havok e le sue truppe malvage erano state sconfitte per sempre.

Ma non è così.

Ora, due secoli dopo, il maligno è riapparso e ha nuovamente spezzato la Lama di Fuoco sparpagliandone i pezzi dappertutto. Il pronipote di Hiro, un aspirante Cavaliere ha deciso di seguire le orme dell'antenato e dedicarsi alla sconfitta di Havok una volta per tutte!

CVG HIT

SWI

STRUMENTI DI DISTRUZIONE

Il nostro eroe può vantare un gran bell'arsenale. All'inizio può solo affettare i nemici con la spada, ma strada facendo può raccogliere o comprare queste armi:

CANNONE AL PLASMA: Spara colpi isolati di pura energia.

LANCIAFIAMME: Emette un lungo schizzo di napalm che frigge qualsiasi cosa incontri.

RAGGIO LASER: Un tremendo raggio che attraversa qualsiasi cosa ma è piuttosto lento da usar

SHURIKEN: Una delle armi più veloci, che impalano sulle loro lame rotanti chiunque sia tanto stupido da ostacolarvi.

MISSILI AUTOCERCANTI: Inseguono il più vicino nemico sino a che non lo blastano. Sicuramente l'arma migliore, ma difficile da trovare.

COMMENTO

La profondità e il grande stile del primo *Switchblade* ne avevano fatto immediatamente un classico, e *Switchblade 2* ricade immediatamente nella stessa categoria. La prima cosa che vi acchiappa è la sconvolgente grafica "da console" - sprite ben definiti che schizzano per lo schermo come dei pazzi davanti ad alcuni fra i più bei fondali visti in u gioco di questo genere. Non c'è da lamentarsi nemmeno del sonoro, con un sacco di esplosioni e spari campionati - ce n'è abbastanza da farvi abbassare il volume pur di salvarvi i timpani! E *Switchblade 2* ha pure una gran longevità. Solo le dimensioni del gioco assicurano che anche il miglior giocatore avrà parecchio da sudare prima di completarlo, e sempre rimanendone tanto interessato che non vorrà alternarlo con niente altro. Se vi piaceva l'originale o vi interessa un misto di esplorazione e di danno totale, non avete alternativa - dovete comprare *Switchblade 2*!

ROB SWAN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SWITCHBLADE 2

UPDATE

Tra poco uscirà una versione per ST, praticamente identica.

IN GIRO A FAR SPESA

Oltre a trovarle lungo la strada, potete comprare le armi negli appositi negozi, simili a portali luminosi. Potete acquistare...

INFORMAZIONI: Piccoli consigli su come completare il gioco.

CUORICINO: Vi ridà metà energia.

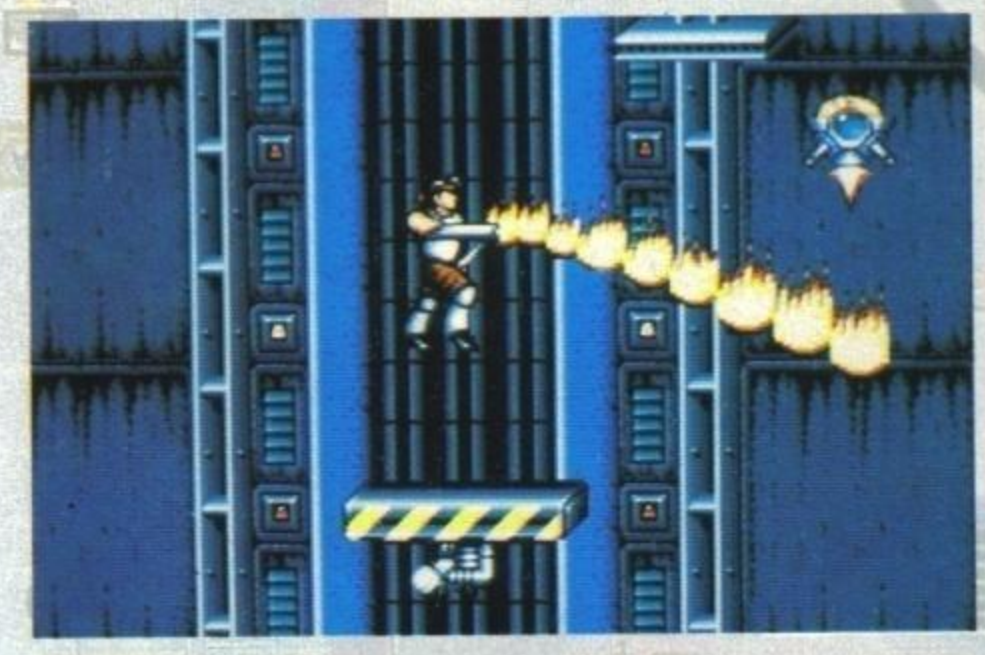
CUORE: Un pieno di energia.

MANICHINO: Una vita extra.

POWER-UP: Aumenta l'efficacia delle armi.

MUNIZIONI: Ricarica le armi. Utile dopo aver sparato troppo.

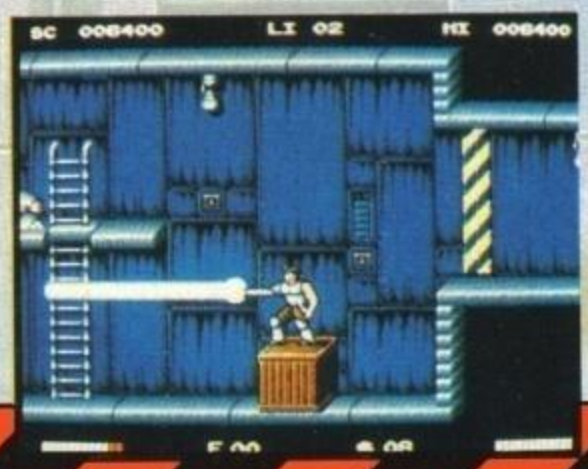
SCUDO: Invincibilità temporanea.



COMMENTO

C'è un sacco di gente convinta che il primo *Switchblade* fosse troppo simile a *Rick Dangerous*, ma io penso che fosse molto meglio. I problemi richiedevano più abilità che fortuna per essere superati, e l'enfasi era su un'azione da sala giochi. Con questo seguito è la stessa cosa. Si spara un sacco e ci sono un po' di problemi per completare il tutto. Secondo me l'unico problema è che ci sono pochi nemici e le armi sono regolate di conseguenza. In *Switchblade 2* ci sono un'ottima grafica e uno scrolling da sogno: avrei preferito una maggiore velocità, ma anche così si tratta di uno di quei giochi di cui non si può fare a meno anche per la sua evidente longevità.

RICHARD LEADBETTER



AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	87
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	92

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

DINAMIC

MEGAPHOENIX

Quanti di voi ricordano la primavera in cui le fenici invasero l'Italia? Ormai sono passati circa dieci anni, ma i veterani del videogioco hanno ancora un fremito al pensiero di quegli uccellacci bicromatici e della loro immensa astronave ammiraglia - forse il primo nemico di fine livello che la storia ricordi.

Oggi le cose sono cambiate: nessuno di noi si avventura più nello spazio con meno di un paio di pod e una mezza dozzina di armi extra, e la minaccia delle fenici sembrava un incubo del passato. Ma poi è arrivata la Dinamic.

I programmatori spagnoli hanno ridato vita alle malefiche creature, che sono tornate ad attaccarci (da soli o insieme a un altro pilota) con gli stessi schemi di tanti anni fa, con le stesse formazioni e - fortunatamente - con grafica e sonoro di gran lunga migliori. Così, si torna ancora una volta a bordo del nostro caccia individuale dotato di barriera e laser e si parte all'attacco del nemico, sapendo che basta un errore perché la Terra venga distrutta...

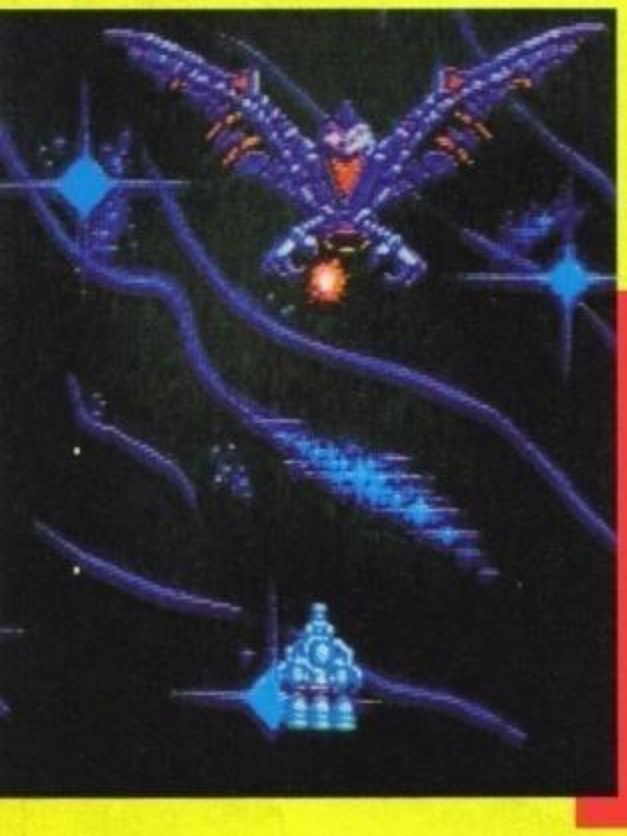
COMMENTO

Ah, quanta nostalgia! Ritrovare i nemici di tanti anni fa e blastarli sparpagliandone gli atomi per tutto lo schermo fa sempre piacere. Al di là di questo aspetto strettamente sentimentale, *Megaphoenix* non è in realtà niente di terribilmente eccezionale: gli schemi di gioco sono esattamente gli stessi del coin-op apparso un passerottigliaio di anni fa, e le poche modifiche apportate non sono certo sufficienti a far reggere il confronto con il resto della produzione contemporanea. I programmatori hanno cercato di nascondere la monotonia di fondo con un livello di difficoltà terribilmente alto, ma una volta scoperto il trucco c'è poco da fare: il dischetto prende residenza stabile sullo scaffale più alto, dal quale verrà spostato solo in occasione delle visite degli amici più nostalgici, che lo apprezzeranno sicuramente molto.

FABIO ROSSI

AMIGA

GRAFICA	82
SONORO	77
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	59
GLOBALE	**76**



L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Benché la struttura del gioco sia rimasta pressoché identica a quella del *Phoenix* originale, questo programma presenta qualche nuovo elemento che lo rende meno monotono. Fra questi, il più importante è senza dubbio l'opzione per giocare in coppia, semplificandosi di molto la vita; seguono a ruota l'introduzione di un nuovo quadro (con una superfenice lanciauova), la nuova "carrozzeria" della superastronave ammiraglia e le armi-bonus da agganciare in ogni livello.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

REVIEW

AMIGA

PSYGNOSIS

ARMOUR-GEDDON

Povera Terra! Ancora una volta la sua esistenza e quella dell'intera razza umana è messa in forse da un gruppo di ribelli pronti a tutto pur di prendere il controllo del nostro bel pianeta. Per raggiungere il loro scopo hanno costruito un potente cannone laser in grado, se puntato verso un satellite orbitante attorno alla Terra, di bruciare di rimbalzo qualsiasi cosa si trovi sulla propria strada. E' un po' come giocare a carambola con un raggio laser...

Inutile aggiungere che la persona designata per scovare i ribelli e neutralizzare il cannone siete proprio voi: al comando di uno stuolo di meccanici, ingegneri e piloti il vostro compito sarà quello di recuperare le cinque parti di una bomba neutronica, l'unica arma con la forza necessaria per distruggere il cannone, assemblarla e farla

esplodere nell'ufficio dove si trova il cannone stesso.

E' sottinteso che per adempiere ai vostri doveri non dovete andare a fare una passeggiata a piedi, entrare dal primo bombarolo di fiducia che incontrate e spedire un Pony Express con la bomba dal gruppuscolo ribelle. Au contraire gli ingegneri che lavorano al vostro servizio hanno un capoccione mica da ridere e sono riusciti a studiare alcuni veicoli da guerra davvero efficaci: carri armati, hovercraft, elicotteri, bombardieri... Il compito dei meccanici è ovviamente quello di rendere questi progetti realtà lavorando di fiamma ossidrica e quello di guidarli invece spetta niente popò di meno che a voi. Siete pronti? Come sarebbe a dire che non avete nemmeno la patente per l'auto? Ahiahiahi il destino della Terra stavolta è capitato davvero in brutte mani....

COMMENTO

Dopo aver visto *Shadow of the Beast 1* e *2*, *Killing Game Show*, *Awesome* & C. credevo di essere pronto per recensire qualsiasi gioco Psygnosis senza stupirmi più tanto... Beh, mi sbagliavo: ancora una volta la software house di Liverpool ha superato sé stessa. *Armour-Geddon* è fantastico! Il 3D è molto veloce, non fluidissimo ma comunque su livelli ottimali, il sonoro è megarealistico (provate a sentire le esplosioni con l'Amiga attaccato allo stereo e con le casse a paletta, però occhio alle finestre!), ma quello che più conta è che *Armour-Geddon* è giocabile sia dal profilo strategico, sia da quello arcade. Certo, molti si sono lamentati per la presunta eccessiva difficoltà del gioco, ma in realtà basta un po' di pratica per venire coinvolti e rimanere attaccati al video per ore e ore. Non ho parole per la favolosa sequenza introduttiva in ray-tracing e per l'ambientazione notturna all'interno del gioco stesso: secondo me definirlo gioco è persino limitativo...

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAHANGIR KHAN World Championship SQUASH

ST
AMIGA
AMSTRAD
SPECTRUM
KRISALIS

Jahangir Khan, campione del mondo di squash per sei volte, ha prestato il suo nome per questa simulazione di uno degli sport più stancanti del mondo. *JKWCS* vi dà la possibilità di giocare da soli o in due contemporaneamente o semplicemente di sedervi e assistere a un match da normali spettatori. Ci sono due tipi di gioco, il Torneo di Club (a gironi) o il Campionato Mondiale (a eliminazione diretta). Il primo è organizzato con una serie di otto giorni composti ciascuno da 4, 5, o 6 persone. Alla fine del Campionato i primi due giocatori di ogni girone sono promossi e gli ultimi due retrocessi. Nel Campionato del Mondo invece bisogna vincere ogni partita per accedere al turno successivo così da poter arrivare in finale e vincere il trofeo di Campione del Mondo!

JAHANGIR CHI?

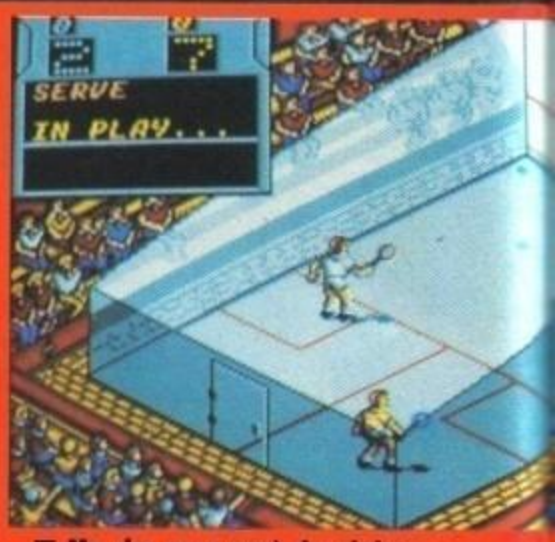
E' inutile che ridiate: Khan è uno fra gli atleti con più successi al mondo. Pensate che è stato Campione del Mondo di Squash per sei volte e vincitore di nove titoli successivi di squash open in UK. Nato a Karachi, Pakistan nel Dicembre del 1963, Khan ha imparato a giocare a squash all'età di sette anni - un passo scontato per il figlio di un ex-campione britannico Rossan Khan, che vinse il titolo nel 1957. A 15 anni Khan ha vinto il Campionato del Mondo per dilettanti e a 17 è diventato il più giovane Campione del Mondo professionisti della storia. Da allora ha vinto praticamente ogni torneo mondiale di squash e nell'arco di sei anni ha giocato in più di 500 partite internazionali - senza mai perdere!

LE REGOLE DELLO SQUASH

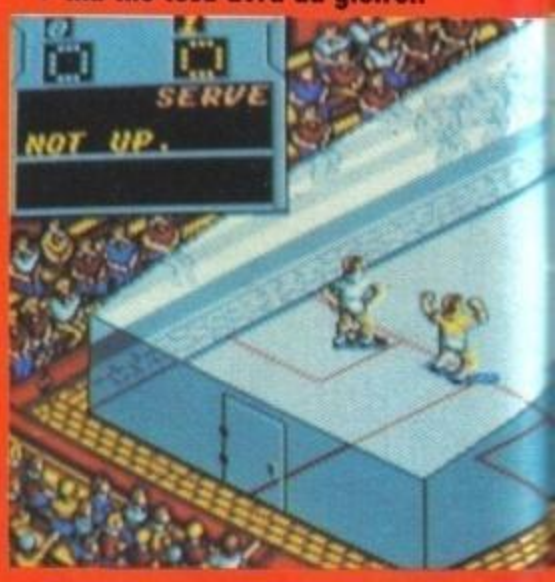
Le regole dello squash sono particolarmente semplici - il campo è rettangolare con la parte posteriore divisa in due zone. In questa metà del campo ci sono le due zone per il servizio, dove ogni giocatore si deve posizionare quando effettua la battuta. Il muro frontale è segnato da due righe orizzontali, una poco più in basso della metà (chiamata "cut") e una appena sopra il pavimento ("board").

Quando si serve la palla deve rimbalzare sulla parte del muro sopra il "cut" prima di atterrare nella metà campo dell'avversario. La palla può rimbalzare sui muri che circondano l'area di gioco ma va necessariamente colpita prima che rimbalzi per due volte sul pavimento.

Si vince quando l'avversario non riesce a colpire la palla prima che abbia fatto due rimbalzi sul pavimento o quando non riesce a servire correttamente. In questo caso si guadagna la battuta o si fa punto (un po' come nella pallavolo). Il primo a raggiungere i 9 punti vince. Facile, no?



▼ Ma che cosa avrà da gioire..



COMMENTO

Non ho mai giocato a squash ma dopo aver provato *JKWCS* capisco perché sia uno degli sport preferiti nel dopolavoro dagli uomini d'affari ultrastressati. E' incredibilmente competitivo e la velocità di gioco garantisce a ogni partita una massiccia dose d'azione. Ci vuole del tempo per imparare il sistema di controllo e io stesso ho passato un bel po' di partite a correre dietro alla palla per colpirla quando ero nel posto sbagliato. Comunque ho imparato abbstanza velocemente come fare a farla rimbalzare su tutti i muri mettendo in crisi il mio avversario. Come al solito sfidare un amico è molto più divertente che giocare contro il computer ma devo ammettere che i giocatori del computer sono molto abili.

PAUL GLANCEY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

COMMENTO

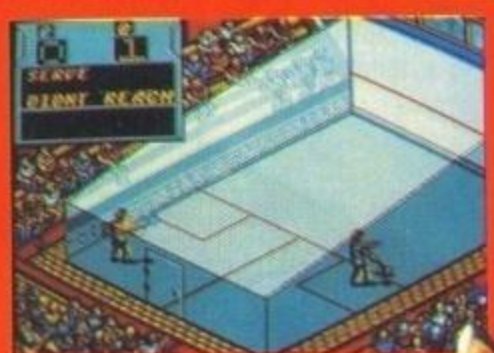
Sarà che sono un maniaco delle simulazioni e un fanatico dei giochi sportivi, ma secondo me *Jahangir* (il gioco, non lui in persona) è galattico! Una volta tanto alla Krisalis sono riusciti a rendere alla perfezione lo stress e la fatica che si provano a giocare a squash: le prime partite sono quasi frustranti nella loro difficoltà, ma man mano che si continua a giocare si imparano i colpi più efficaci e i trucchi più sporchi per poter vincere qualche match di tanto in tanto. Fortunatamente *JKWCS* non è né troppo facile, né troppo difficile e il gran numero di avversari garantisce una longevità pressoché infinita. Come è ovvio però è con l'opzione multiplayer che il divertimento raggiunge picchi incredibili. Compratelo, non ve ne pentirete!

ROBERT SWAN

Lo schermo di selezione.

▼ Le magliette sudate di Jahangir.

▲ I primi trofei



UPDATE

Jahangir farà molto presto la sua comparsa anche sul Commodore 64 e sarà disponibile sia su disco che su cassetta.

Jahangir Khan: un giocatore con le palle.

ST

GRAFICA	85
SONORO	83
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	87

AMIGA

GRAFICA	86
SONORO	85
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	86

AMSTRAD

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	85

SPECTRUM

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	85

http://www.oldgamesitalia.net/

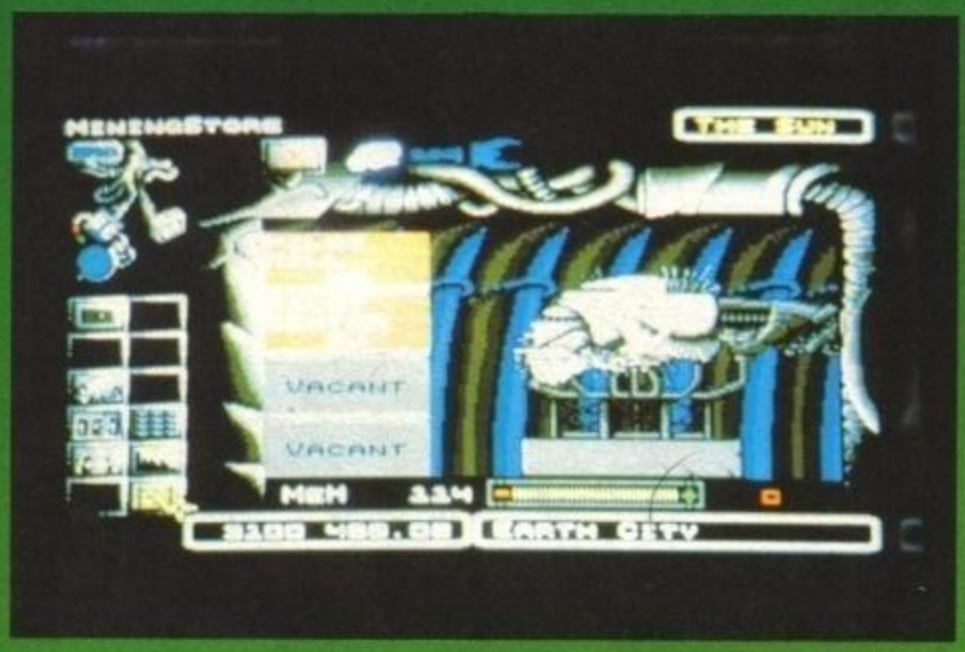
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

ACTIVISION

DEUTEROS



Nel terzo millennio, la Terra è stata colpita da un'enorme meteorite che ha completamente spazzato via la vita dal pianeta cambiando completamente anche il clima e disperdendo l'atmosfera qua e là nello spazio. Bene, direte voi, sei un bel menagramo ma la storia è carina. E allora? Allora c'è che nel frattempo l'uomo aveva costruito una colonia sulla luna e su Marte, e tutto poteva ricominciare da capo semplicemente con tanto impegno e dedizione.

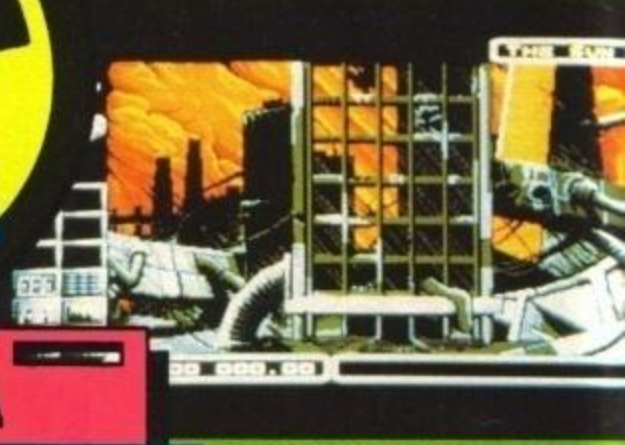
Purtroppo però la colonia di Marte era ostile verso quella della Luna (che era anche quella con maggiori possibilità scientifiche), così cominciò una baraonda tra le due fazioni, tra colonie supplementari, scontri a fuoco, scoperte scientifiche e così via. Alla fine, la colonia lunare ebbe la meglio riuscendo a inglobare quella marziana e rigenerando la Terra tramite un processo di "Terraforming". E qui finiva *Millennium 2.2*. Qui (qualche anno dopo — nel 3100) comincia la storia di *Deuteros*, che vi vede nei panni di un immaginario "leader" che deve riportare la Terra ai suoi lontani fasti. Per fare ciò dovrete di nuovo solcare i vari pianeti alla ricerca di minerali e intuizioni, costruire nuove macchine sempre più complesse e in generale darvi un sacco da fare tramite l'intuitivo sistema ad icone. Potrete addirittura costruirvi delle basi orbitanti sparse qua e là per il sistema solare (c'è anche il decimo pianeta! Wow!) che userete poi come trampolini per lo sfruttamento minerario dei pianeti. Ma perché tutte 'ste balle sullo sfruttamento minerario? Strano ma vero, sulla Terra del 3100 non esistono più metalli come argento, oro o addirittura non c'è più silicio (aargh! Speriamo che abbiano trovato qualcosa d'altro per i computer) e altre cose più o meno esotiche. Ad ogni modo, ci sono tali e tante cose da controllare e gestire che è quasi impossibile elencarle tutte, per cui vi lascio la sorpresa e io divertimento di scoprire tutto voi, esattamente come faceva il manuale di *Millennium 2.2*.

COMMENTO

Devo ammettere che sono stato (e sono tuttora) un grande fan di *Millennuim 2.2*, il primo gioco originale ad avere meno istruzioni di un gioco piratato.
La combinazione di management e l'esplorazione spaziale unita all'atmosfera post-apocalittica aveva un fascino molto particolare, e lo stesso sta succedendo per *Deuteros*, che pur riprendendo in gran parte il soggetto quasi pari pari riesce ad essere lo stesso molto differente, e in un modo strano, ancora più accattivante.
Non so, sarà la grafica e lo stile della trama così cupa (non lo definirei cyberpunk anche perché Fabio corregge i testi e se legge una cosa del genere si strozza) che in un certo senso vi spinge a risolvere la situazione e avanzare sempre più nel gioco che mano a mano vi assorbirà completamente nei vari incarichi sempre più complessi ed accavallati.

MARCO AULETTA

C.V.G. HIT



AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	78
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90

DALLA TERRA ALLA LUNA

Deuteros è veramente complicato pur essendo in fin dei conti semplice (ma cosa diavolo sto scrivendo?) e se doveste avere dei problemi ad ingranare un po', seguite questi consigli: cominciate a costruire un paio di trivelle minerarie e mettetele in funzione sulla Terra, sviluppate tutti i progetti, costruite uno shuttle e usatelo per mandare in orbita otto pezzi di stazione spaziale usando il "Supply Pod". A questo punto trasferiteci su un po' di gente della Produzione, un po' di minerali e... beh, cominciate a darvi da fare!

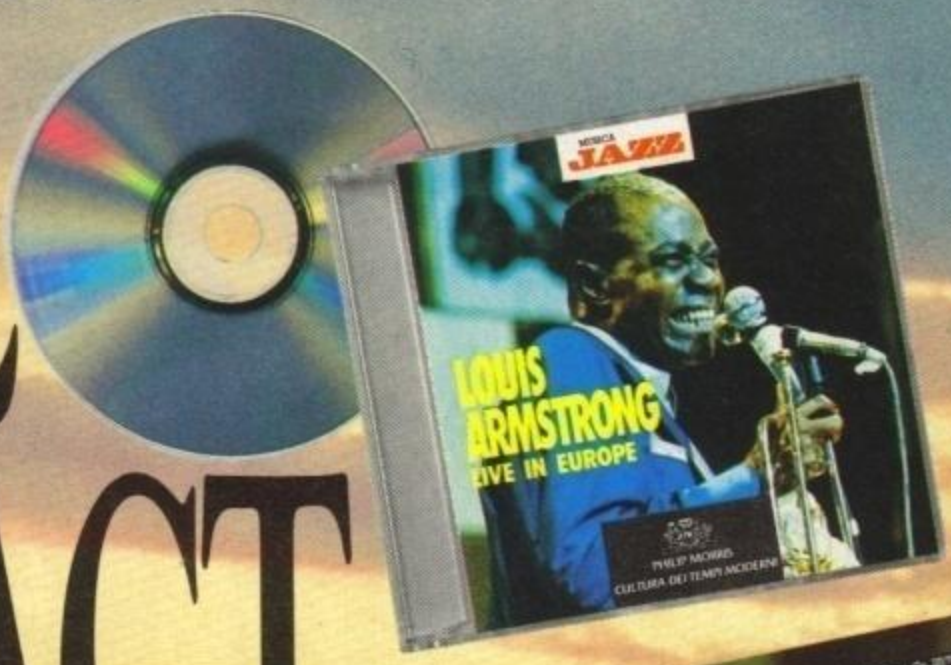
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

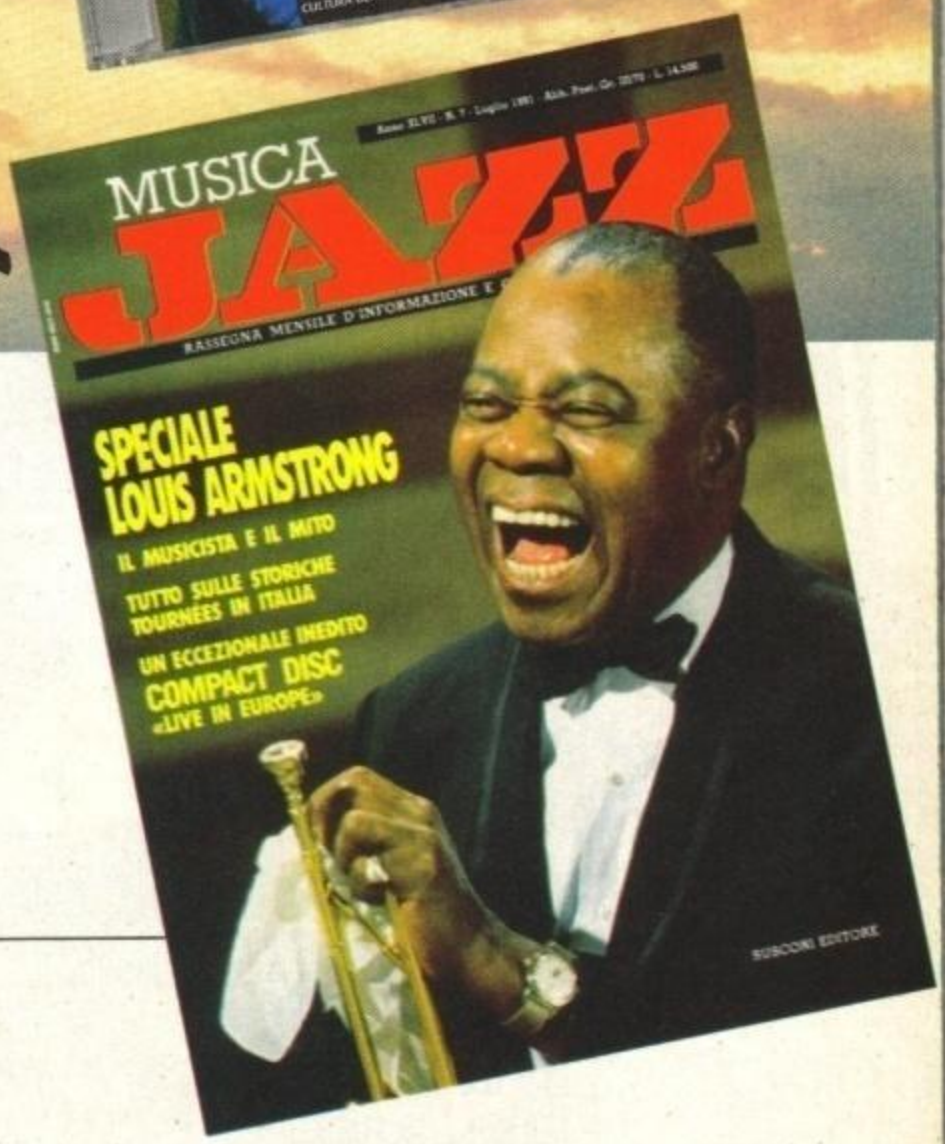
http://www.oldgamesitalia.net/

MUSICA

JAZZ

ENTRA NELL'ERA DEL COMPACT





A LUGLIO IL PRIMO COMPACT DISC CON BRANI INEDITI DEL MITICO LOUIS ARMSTRONG:

«LIVE IN EUROPE» 1949-52-59.

E ogni mese con Musica Jazz trovi uno straordinario CD

In collaborazione con

PHILIP MORRIS

CULTURA DEI TEMPI MODERNI

Rusconi Editore

http://www.oldgamesitalia.net/

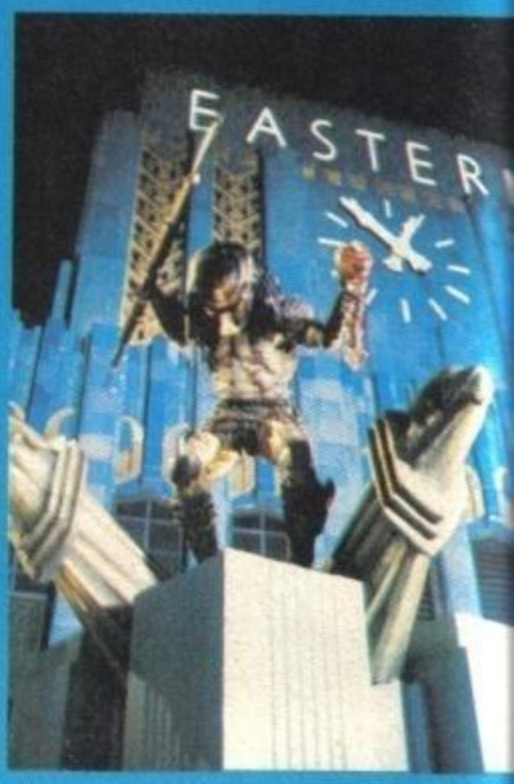
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

IMAGEWORKS

PREDATOR 2™



Auuruuiiaaaa... L'avrete senz'altro riconosciuto dall'urlo perché sono l'unica persona al mondo in grado di riprodurre alla perfezione su carta qualsiasi suono esistente. Non ci credete?

Peggio per voi, in ogni caso quell'"Auuruuiiaaaa" dovrebbe rappresentare il temibile urlo di rabbia che ha reso famoso in tutto il mondo Predator, il temibile alieno assetato di sangue campione universale del praticatissimo (almeno così sembrerebbe dalla maggior parte dei film fantascientifici e dei videogiochi) sport "caccia all'essere umano".

Nella prima puntata della saga cinematografica che sembra debba ancora durare parecchio Predator aveva dato parecchio filo da torcere al buon vecchio Arnie "Terminator" Schwarzenegger (non sono assolutamente sicuro che si scriva così quindi scusami Schwarzie se ho errato, chiedo umilmente perdono).

Quando si è trattato però di realizzare il seguito Arnie s'era già buttato di prepotenza sul genere d'azione-comico e così la scelta per la parte del protagonista è caduta su Danny Glover (quello di Arma Letale). Ed è proprio Danny che dovrete impersonare in questo tie-in chiaramente ispirato da precedenti produzioni quali *Operation Wolf*, *Dead Angle* e *Dinamite Duke*: il nostro eroe (completamente trasparente in puro stile *Punch Out*) è visto di spalle con i nemici (in prevalenza spacciatori di droga, criminali e altra feccia della società) che gli passano davanti e che sparano incessantemente. Mediante un mirino è necessario blastare tutti i cattivoni evitando possibilmente di fare la pelle ai poveri passanti e di finire le munizioni: quando la barra d'energia o il distintivo (che scompare ogni volta che si colpisce un innocente) raggiungono lo zero è Game Over. Se invece riuscirete a percorrere impunemente quattro livelli di sparatorie incessanti potrete confrontarvi con il temibile Predator.

Auuruuiiaaaa...

COMMENTO

Hmmmm... Sono davvero indeciso... No, non ho dubbi nel giudicare *Predator 2*, stavo solo cercando di decidere se è peggio il film o il videogioco e credo proprio di essere arrivato alla conclusione che il videogame è di gran lunga peggiore. Innanzitutto partiamo dalla realizzazione tecnica: la grafica e il sonoro potrebbero quasi quasi essere passabili, lo scrolling e l'animazione degli sprite assolutamente no. Non appena ci sono un po' di nemici e di proiettili sullo schermo tutto inizia a rallentare e scattare ignobilmente e sembra esca dal computer una voce che dica "Aò, nun ce la fò a movere tutto, qundi nun me angoscià e stà bbono!". Se tecnicamente *Predator 2* si attesta su livelli mediocri, altrettanto NON si può certo dire di giocabilità, longevità, originalità: troppo palloso, troppo difficile, troppo palloso, troppo scopiazzato da *Operation Wolf*, troppo palloso, troppo stressante... L'ennesimo tie-in da evitare.

SIMONE CROSIGNANI

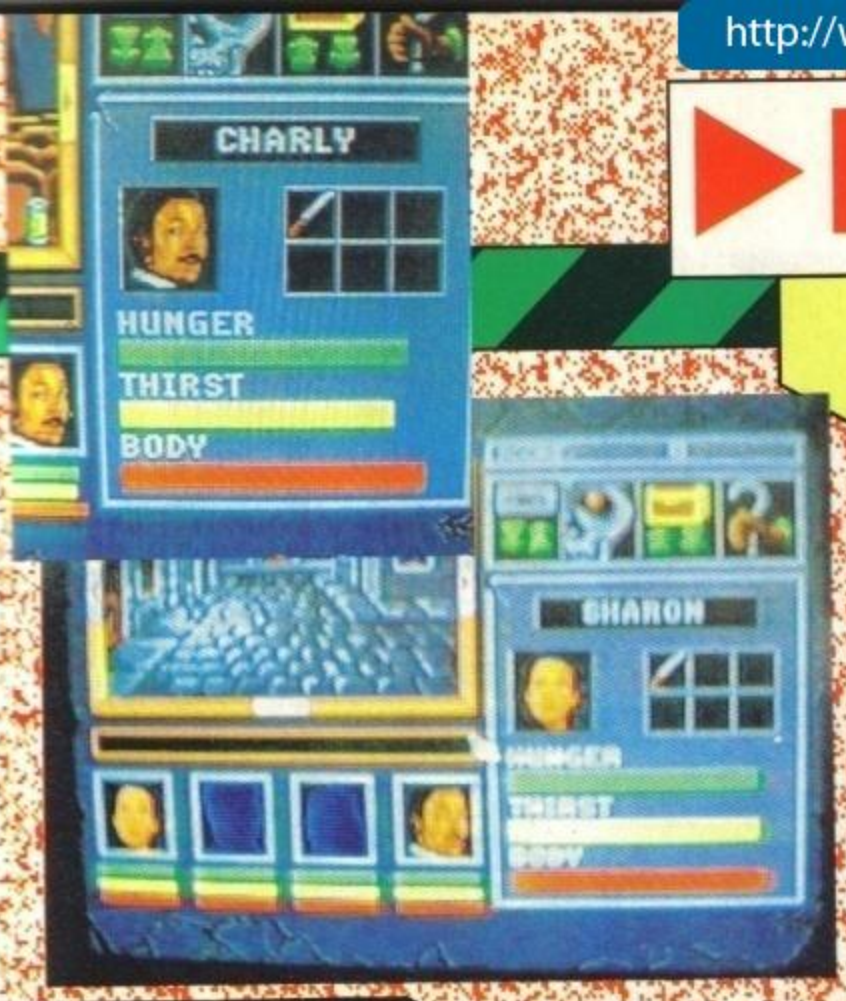
AMIGA

GRAFICA	61
SONORO	65
GIOCABILITÀ	49
LONGEVITÀ	48
GLOBALE	50

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



REVIEW

AMIGA/C64

STARBYTE

LORDS OF DOOM

Un tranquillo paesino può diventare un inferno, o peggio: una dimora di anime dannate che preferiscono trascorrere una esistenza a metà sulla Terra. Eh sì, accettare l'idea di morire è già difficile per dei trapassati senza speranza, figuriamoci per i vivi - in particolare per i due superstiti (ma scopriranno che ce ne sono altri due) del villaggio di Vertic, invaso da zombi, mummie e tutti quelli-che-non-ci-dovevano-essere. I nostri due eroi, Sharon e Charlie, si avventurano per le strade del villaggio (la visuale è in soggettiva) in cerca di qualche mezzo per "disinfestare" le strade dalle orribili presenze; raccolgono oggetti e scoprono che un'ascia può sempre servire per neutralizzare delle mummie, raccolgono informazioni e scoprono... quello che scoprirete voi. I nostri due acchiappafantasmi sono in grado di osservare, usare, aprire vari articoli presenti nella finestra principale. Com'è ovvio, dall'interazione tra oggetti dell'inventario e oggetti dello scenario dovrà scaturire la salvezza dei nostri due prigionieri (e anche degli altri due).

COMMENTO

Sono le cose come *Lords of Doom* quelle che fanno veramente piacere. Proprio quando tutti dicono che il C64 è morto (beh, in effetti il mio 64 ha reso l'anima dopo anni di onorato servizio proprio la settimana scorsa!), ecco che arriva un gioco semplice, divertente e sotto certi aspetti persino migliore che non nelle versioni per 16-bit. La struttura e l'ambientazione ricordano *Zombi* della Ubisoft, ma in realtà questo programma è molto più giocabile, vario e pieno d'atmosfera. Decisamente adatto ai molti fan di Dylan Dog & C., *Lords of Doom* è uno dei migliori titoli per C64 degli ultimi tempi e non posso che consigliarvi di dargli almeno un'occhiata.

FABIO ROSSI

COMMENTO

La prima cosa che viene in mente giocando a *Lords of Doom* è *Zombi*. Non solo per l'interfaccia e la visuale, ma anche per il soggetto che si deve considerare analogo. Ciò significa che *LOD* è un gioco d'atmosfera, peccato che la grafica sia abbastanza scialba rispetto al suo predecessore-horror, che aveva toni da strisce fumettistiche. La sensazione di trovarsi rinchiusi in un villaggio di dannati è comunque preponderante e quando iniziate a visitare tombe, cappelle e tutto il resto vi sembrerà di stare in un film di Romero. I puzzle da risolvere ci sono e vi impegneranno, così come gli "incontri" con qualche trapassato. Forse il soggetto somiglia un po' troppo a quello di *Zombi*, per cui consiglio *Lords of Doom* soprattutto a chi non ha ancora giocato il succitato horrorgioco.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	78
SONORO	74
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	82

C64

GRAFICA	74
SONORO	55
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	78

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

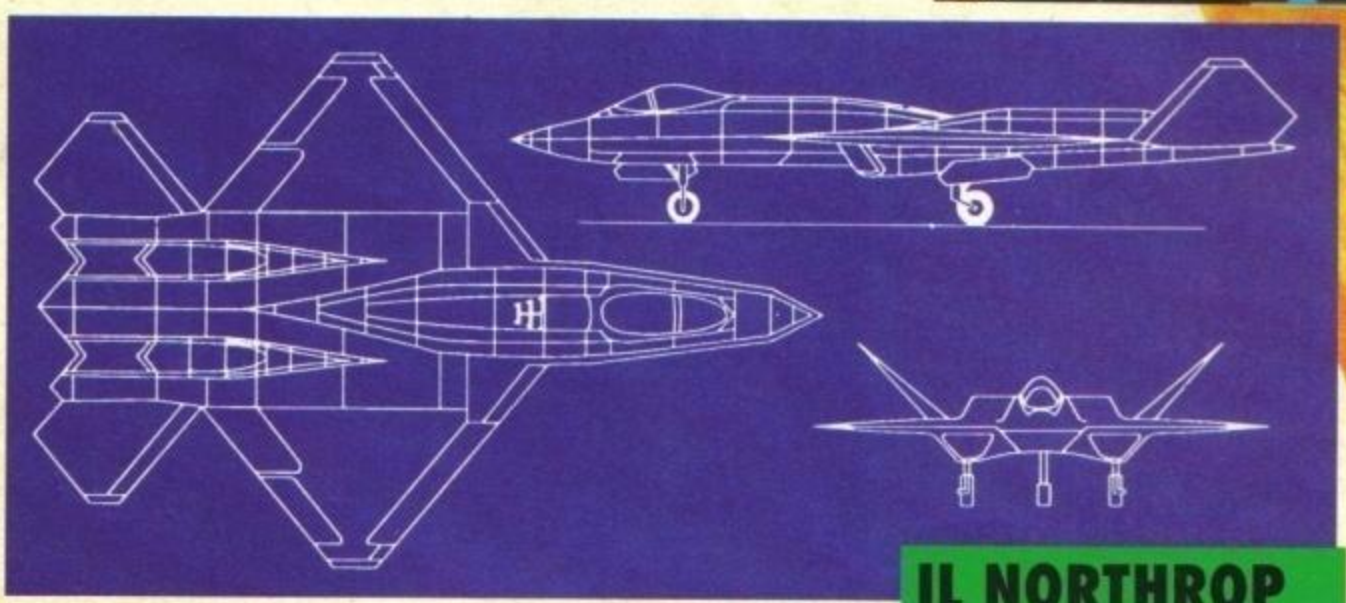
REVIEW

PC

U.S. GOLD

JETF

Non ci può essere un amighista che non abbia sentito parlare di *F/A 18 Interceptor*. Come? Non lo conoscete? Dove siete stati? *Interceptor* è stato il primo simulatore di volo più un gioco che una simulazione, ed era anche famoso per aver introdotto le visuali esterne. Ad ogni modo, *Interceptor* fu convertito per PC e distribuito sotto il nome di *Jetfighter* (solo in USA però). *Jet Fighter II* però fortunatamente è distribuito in Europa dalla U.S. Gold, quindi non dovrebbe essere difficile metterci le mani sopra. *Jet Fighter II* è molto simile al suo predecessore e vi mette ai comandi dell'immaginario Norton F-23D ATF, detto "Vedova Nera". Questo fantastico caccia stealth può viaggiare a una velocità di 1.5 MACH e dare la birra a quasi a tutti i caccia normali. Se pensate però che sia un po' troppo per voi potete sempre optare per il Grumman F14 (yuppiee! Erano anni che lo aspettavo), l'F/A 18 Interceptor o l' General Dynamics F-16 Falcon. Ogni missione vi "costringe" a scegliere un aereoplano e portarvelo lassù nel blu dipinto di blu sopra la costa ovest degli USA, invasa dai terroristi (incredibile!), e infine far saltare qualcosina. Basi terrestri, postazioni SAM, convogli, edifici, pattuglie nemiche e MiG vari verranno a darvi il benvenuto! Una volta che i bersagli primari e secondari saranno stati distrutti, potrete tornare alla base per una tazza di caffé...



COMMENTO

Per la prima volta nella mia vita sono senza parole! Amo tanto i simulatori di volo per la sensazione di "essere lì", e in questo campo *Jetfighter II* non ha rivali! La grafica in 3D di *JF 2* è molto realistiica e l'attenzione al dettagli è impressionante — basti guardare il cielo sfumato nelle missioni notturne per accorgersene! Il sonoro che vien fuori da un'Adlib è molto buono e serve a migliorare ulteriormente un prodotto già molto valido. In effetti, la quantità di missioni e opzioni già disponibili è sufficiente per tenere occupati tutti i fan del genere. Se siete i possessori di un PC "a posto", dovete solo correre e accaparrarvi una copia di *JF 2*: se non lo siete, beh, compratevi un PC e *Jetfighter II*!

ROBERT SWAN

IL NORTHROP F-23D ATF

Questo nuovissimo aereo è davvero letale come sembra — estremamente agile, capace di volare a MACH 3 e spalmato della stessa marmellata nera radarassorbente dell'F-117A Stealth. Essendo un aereo della marina è capace di atterrare e decollare da una comunissima portaerei ed è equipaggiato con un motore General Dynamics capace di generare una spinta pari a 35.000 libbre! Se poi aggiungete le capacità di armamento, ottenete un gioiellino davvero fantastico.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

G H T E R II™

TICAL FIGHTER

ADVANCED TACT

LE MISSIONI

JF 2 contiene più di 100 missioni per testare la vostra abilità, che vanno dal combattimento aereo alla distruzione di bersagli terretri e perfino a una missione nella quale dovrete decollare da una portaerei e abbattere dei missili che stanno arrivando! Una volta che avete scelto una missione, appare uno schermo di selezione dandovi la possibilità di selezionare uno dei quattro aerei. A differenza di altri simulatori, qui basta scegliere la missione e il computer procederà all'armamento da solo.

UPDATE

Pregate: può darsi che *Jetfighter II* esca presto anche su Amiga.

PC

GRAFICA	92
SONORO	85
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	93

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

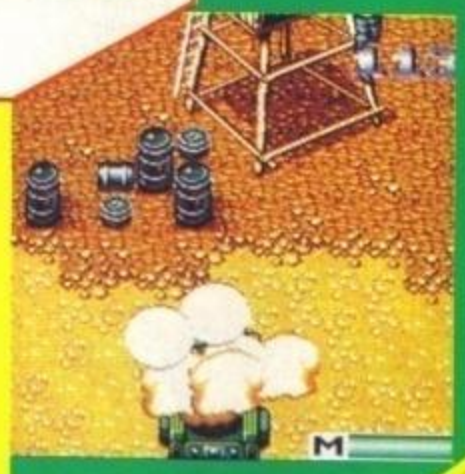
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW ▶▶

AMIGA/SPECTRUM

U.S. GOLD

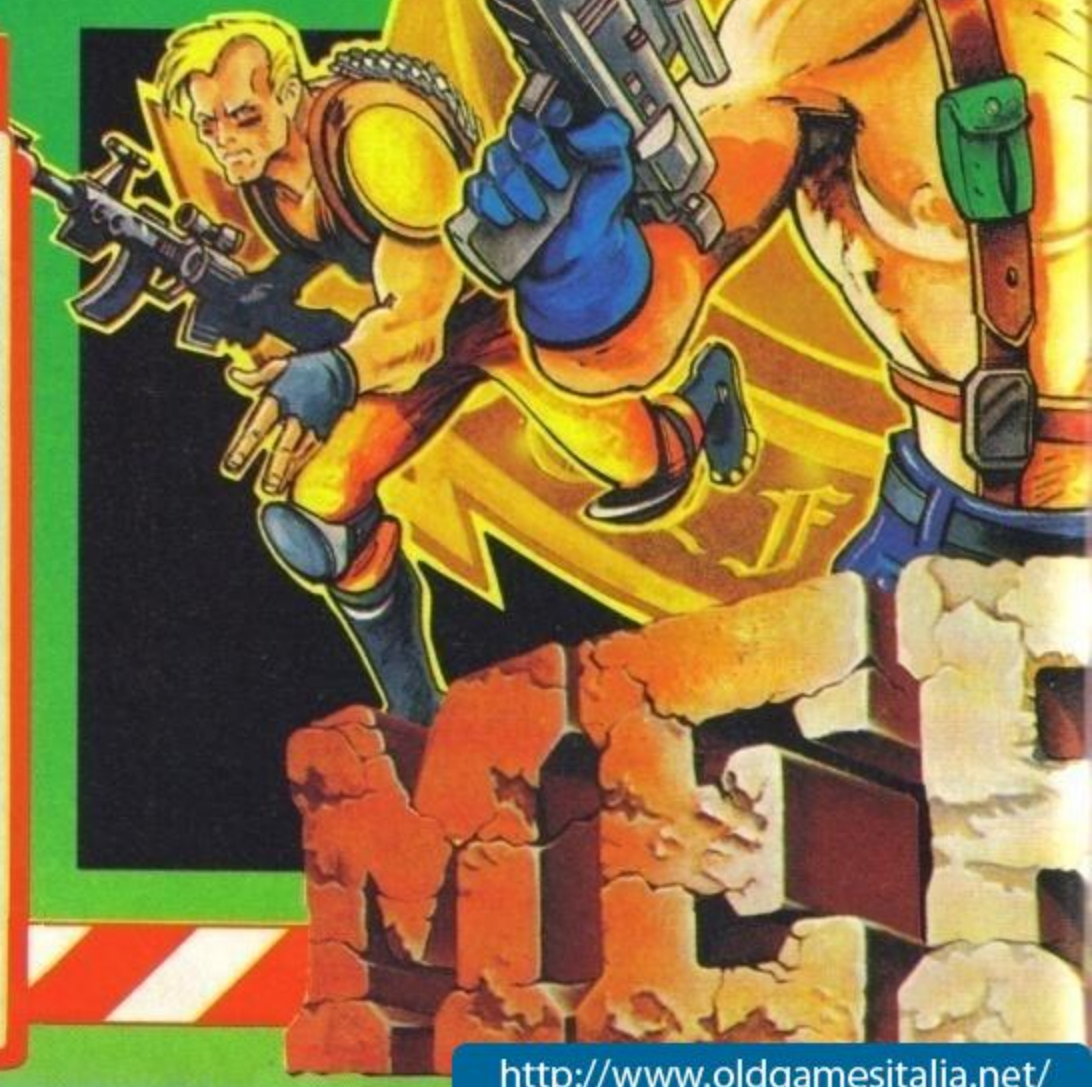
L'impensabile è accaduto — il presidente degli Stati Uniti è stato rapito! I guerriglieri (sempre loro) lo hanno portato in un lontano e piccolo paese africano chiamato Zutula e per via della delicata situazione non può essere intrapresa alcuna azione militare contro il gruppo terroristico. Ad ogni modo, il segretario di stato ha chiamato i Mercs, un team di due uomini con un sacco di esperienza di guerriglia, infiltrazione e spionaggio alle spalle. Il loro compito è andare a Zutula, massacrare tutti e tornare con il presidente. Tutto questo può comportare una sola cosa: *Commando*. Infatti ci sono otto livelli pieni di soldati stupidi, carroarmati di burro, jeep, elicotteri, aerei, mezzi blindati e carrettini del pop-corn che tenteranno di spacciarvi nella maniera meno sapida e indolore, mentre voi dovrete riservargli lo stesso trattamento senza però dimenticare di raccogliere l'occasionale megabazooka lasciato per strada da chissà quale sbadato marmittone. Oltre ai megabazooka ci sono anche smart-bomb e cibo (che ricarica l'energia). Alla fine di ogni livello come di consueto ci sarà un nemico più grosso degli altri,pronto a sommergervi sotto un mare di colpi per la gioia di grandi e piccini. Se vengono distrutti i due passano, altrimenti il presidente sarà spacciato (alé!).



COMMENTO

Sono decisamente d'accordo con Rob. *Mercs* è un gran bel gioco di combattimento in qualsiasi modo lo guardiate, con otto livelli massicci, un sacco di gente da blastare, grandi esplosioni e nemici enormi! Il tema di *Commando* potrebbe anche essere stato sfruttato un po' troppo, ma mai troppo bene sull'Amiga. Nella conversione ci sono tutte le caratterisitiche dell'originale, quali la mega torretta da scroccare per far fuori nemici in quantità. Lo scroll omnidirezionale funziona molto bene ed è una bella innovazione. La grafica stessa poi è il più simile possibile all'originale e c'è molta varietà tra i vari fondali e sprite. Per la maggior parte del tempo la musica e gli effetti sonori svolgono bene il loro lavoro (anche se alla fine dei livelli sono un po' carenti), con esplosioni rauche e musiche "dure" che accompagnano l'azione. *Mercs* è una buona conversione che i fan dell'originale ameranno alla follia.

RICHARD LEADBETTER



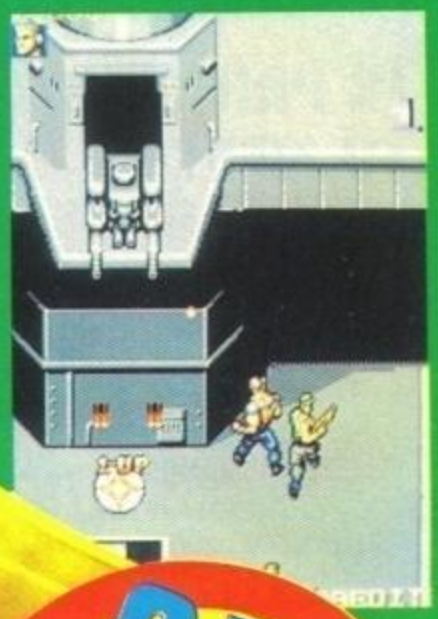
http://www.oldgamesitalia.net/

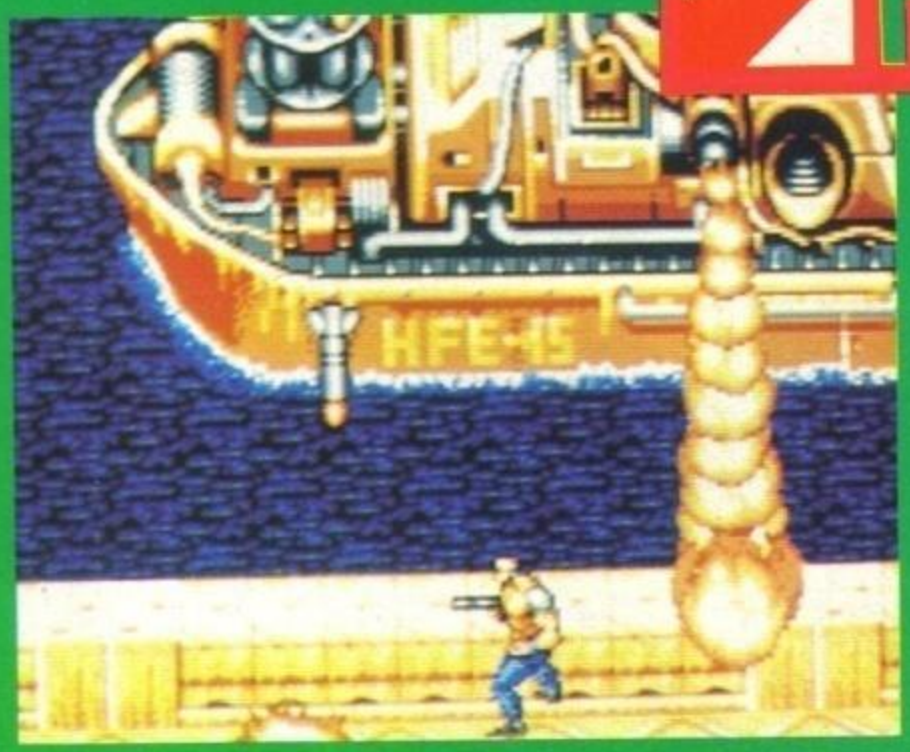
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

Mercs uscirà tra breve anche su C64, ST e Amstrad. Aspettatevi le recensioni fra i Bytesize.





GITA FUORIPORTA

Andando verso il presidente avrete di tanto in tanto la possibilità di scroccare un passaggio su qualche veicolo, magari precedentemente ripulito da eventuali avversari. Un mercenario comanderà il veicolo vero e proprio, mentre l'altro (se presente) potrà usufruire di una comodissima postazione cum cannoni per spacciare il maggior numero di cattivoni. Occhio però, perché i mezzi possono sopportare solo pochi colpi prima di esplodere e lasciarvi a piedi (mi raccomando, non rubatevi gli areoplani!).

CATTIVI CATTIVI

Alla fine di ogni livello, un maiuscolo mezzo da battaglia vi confronterà e tenterà di ridurvi in polpette. Per evitare tutto ciò dovrete semplicemente spacciarlo prima che lo faccia lui, ma non sarà facile. Incontrerete infatti un macro jet nel primo livello, un carroarmato con lanciafiamme nel livello due e un elicottero armato fino ai denti nel terzo livello, fino ad arrivare al cargo in procinto di partire dell'ottavo livello. Datevi da fare!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

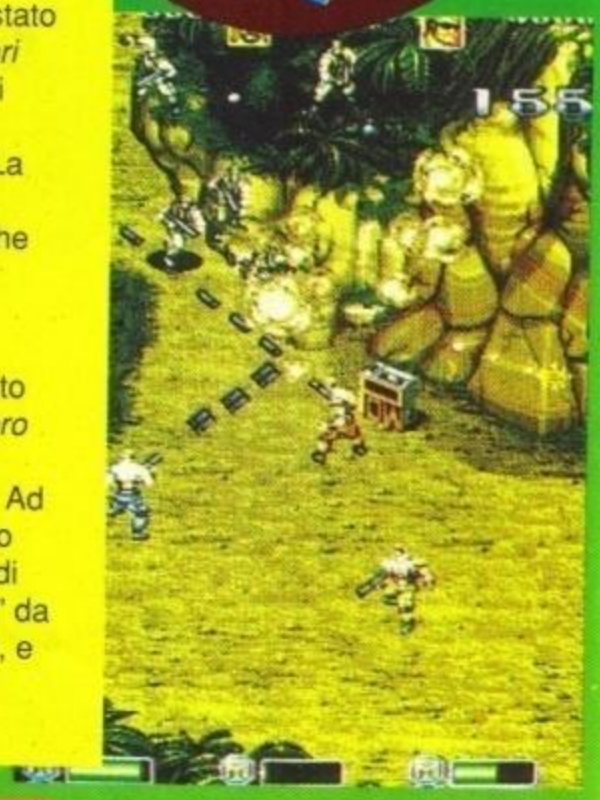
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

CVG HIT

IN PRINCIPIO FU MERCS

Mercs della Capcom è stato il primo gioco in stile *Ikari Warriors* a permettere di giocare in tre contemporaneamente. La Capcom pubblicizzava *Mercs* come il coin-op che avrebbe surclassato le *Turtles* sulle vendite: purtroppo però (per la Capcom) non fu così,visto che *Teenage Mutant Hero Turtles* vendette più di chiunque altro nel 1990. Ad ogni modo, *Mercs* è stato nominato "miglior gioco di combattimento del 1990" da alcune riviste americane, e credeteci, non è poco!



STRUMENTI DI MORTE

I due mercenari possono raccogliere un paio di armi, ossia:

MITRAGLIATRICE: L'arma standard, può essere potenziata fino a quattro colpi contemporaneamente.

SUPERCANNONE: Spara in giro un po' di proiettili a ventaglio.

LANCIAFIAMME: Probabilmente l'arma più cattiva del gioco: frigge qualsiasi cosa le stia davanti!

MISSILE: Annullamento generale - e tutto in così poco spazio! Oh-oh, che praticità... ideale per la donna moderna.

Inoltre per la strada potrete trovare del cibo come hamburger, cosce di pollo e spinaci che ridarranno energia, ma occhio alle sigarette che la tolgono!

COMMENTO

Mercs è un coin-op divertente e certamente coinvolgente - giocarlo mi riporta indietro a quando giocavo a *Commando* per delle ore. La Tiertex, il team dietro la versione Amiga, deve essere premiata per quel che ha fatto - la grafica è molto bella (anche se piccola) ma ha ancora il "feeling" del coin-op e si muove abbastanza rapidamente da tenere alta l'adrenalina. La giocabilità è la cosa migliore ed è stata catturata perfettamente - correre su e giù per lo schermo ammazzando tonnellate di "omini" è senz'altro divertente come il coin-op. *Mercs* non è assolutamente facile, ma in due è veramente uno spasso. Se l'azione in stile *Commando* fa per voi, dovete comprare *Mercs* !

ROBERT SWAN

SPECTRUM

GRAFICA	81
SONORO	74
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	87

AMIGA

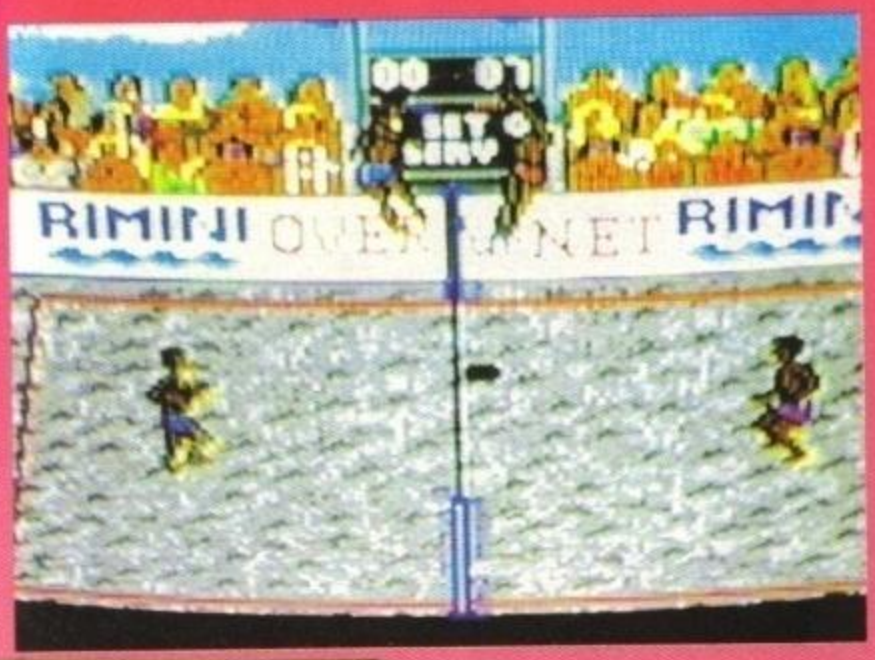
GRAFICA	90
SONORO	86
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	90

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

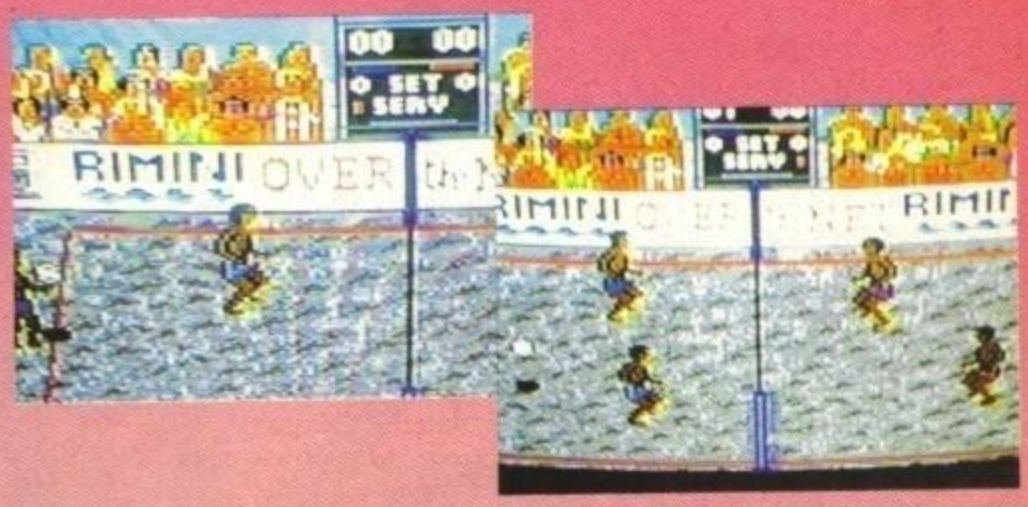
OVER THE NET



Sul C64 il fronte della Beach Volley non è mai stato completamente sfruttato: a differenza di cose come il basket, il calcio o magari semplicemente "le corse" (*Formula 1, Rally, Stock* e *Sprint Cars* e così via) i giochi dedicati allo sport più soleggiato del mondo si contano sulle dita della mano, e tanto per citarne un paio portiamo ad esempio i vecchi *Bump! Set! Spike!* e *Kings of The Beach*. Alla Genias hanno così pensato che sarebbe stata una cosa buona e giusta tentare di riempire la "nicchia" creatasi ed ecco comparire la conversione del fortunato gioco per Amiga *Over The Net*.

La "trama" (chiamiamola così) è molto semplice: il giocatore impersona una coppia di ragazzi iscritti ad un torneo semimondiale di Beach Volley e l'obbiettivo è quello di vincere una partita dietro l'altra fino ad arrivare alla finalissima che si svolge a Rimini.

Per il resto, c'è ben poco: il gioco è quello classico, una variante della pallavolo con quattro giocatori in meno per parte: abbastanza economico, se pensate al risparmio sulle divise, che in questo caso sono ridotte semplicemente ai pantaloncini!



COMMENTO

A suo tempo, la critica francese ha letteralmente esaltato la versione a sedici-bit di *Over The Net*: sempre a suo tempo però sono stato dell'avviso che si trattasse di un giochino *carino*, niente di più. Tutto quanto (grafica, sonoro, stile di gioco) sapeva di mediocre, e bisogna riconoscere che la versione C64 è virtualmente identica all'originale: anche questa è mediocre! Quello che più mi ha colpito è l'aspetto degli sprite: dai simil-Barbie&Ken della versione 16-bit sono diventati strani esseri pelosi che si muovono in manera buffa su una spiaggia altrettanto bizzarra (color asfalto!), lo scroll è sparito riducendo notevolmente il campo, è discretamente giocabile, un po' noioso e l'azione ha subito un piccolo rallentamento. A PARTE QUESTO, *Over the Net* è un bel gioco.

MARCO AULETTA

LA PALLAVOLO NEI VIDEOGIOCHI

Se per C64 i giochi di questo genere sono abbastanza rari, non si può dire altrettanto per il resto dei computer e delle console: a cominciare dal divertente ma limitato *Beach Volley* della Ocean France, è tutto una sfilza di *Bump! Set! Spike!, Kings of The Beach, Championship Volleyball* e così via. Da segnalare poi una specie di clone ispirato alla pallaguerra, chiamato *DodgeBall* che esiste per PC Engine, Nintendo 8-bit e Super Famicom: per quest'ultimo è noto come *Battle Dodgeball* e come protagonisti ha una serie di individui Super Deformed come Mazinga, Jetta Robot, Ultraman e così via. Dimenticavo: per decisione unanime il migliore gioco di volleyball è *Super Real Volleyball* della V-System per PC Engine e Megadrive. Provare per credere!

C64

GRAFICA	78
SONORO	68
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	64
GLOBALE	71

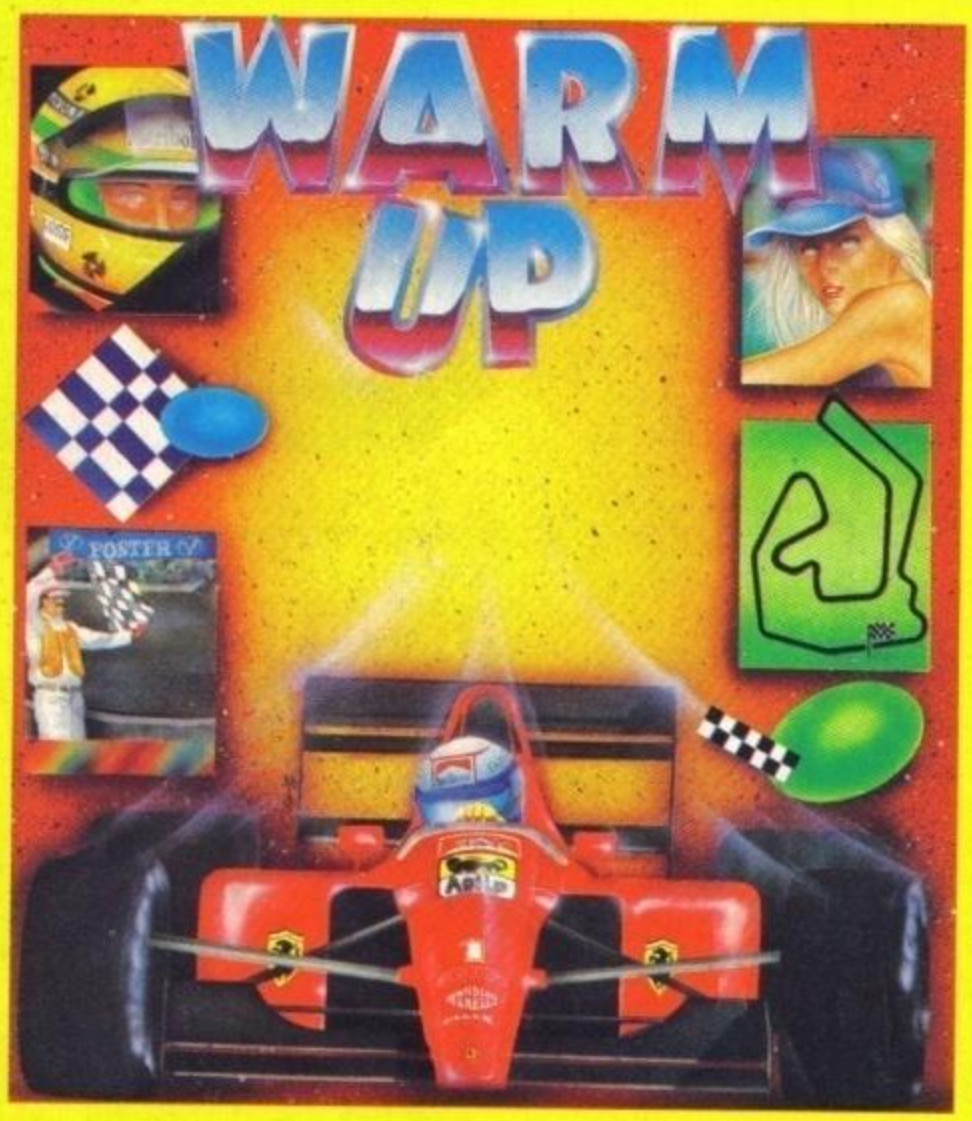
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

C64

GENIAS



COMMENTO

Warm-Up è un po' una delusione. Certo è veloce, fluido, dettagliato, vario e divertente, però... Beh, però non è un capolavoro. Sarà forse il sistema di controllo (anni e anni di pratica non si cancellano con un "però è più preciso" del manuale- non lo è neanche, poi!) che risulta notevolmente scomodo, la quasi monocromia dei fondali (al posto degli sgargianti colori del mediocre *F1GP*) o magari il fatto che in effetti questi circuiti sono davvero piccoli. Ad ogni modo, ribadisco quello che ho detto: sono rimasto deluso, e si poteva senz'altro fare di più. C'è da dire, poi che otto percorsi sono abbastanza pochini per garantire un'adeguata longevità...

MARCO AULETTA

Dopo l'invasione dei giochi di guida mutanti di circa un anno fa, le cose sembravano di nuovo calme sul fronte delle quattro ruote per il piccolo C64: qualcosa però si sentiva nell'aria, e quel qualcosa è stato confermato dall'uscita semi-contemporanea dei due *F1GP Circuits* della Idea e *Warm-Up* della Genias. Questa è la recensione di *Warm-Up* (ma no?), quindi bando alle ciance e partiamo.

Warm-Up è essenzialmente un clone di *Super Sprint*, con una piccola differenza: il sistema di controllo non è più il solito, ovvero a direzioni relative (destra per far ruotare la macchina in senso orario e sinistra in senso antiorario) bensì assolute, ovvero muovendo il joy in una direzione la macchina si dirigerà verso quella direzione. In effetti, oltre a questo *Warm-Up* non ha assolutamente niente di nuovo: certo, esiste la sezione "manageriale" dove si scelgono la scuderia (influisce solo sul colore dell'auto in gioco) e lo sponsor (cambiano i soldi che avete e i punti che ricevete: più punti = meno soldi e viceversa). Inoltre potrete comprare diversi tipi di pezzi per la vostra monoposto, ossia tre modelli di alettoni, cinque di sospensioni e tre tipi di pneumatici. Questi ricambi permettono differenti prestazioni per ogni combinazione; ovviamente però migliore sarà il pezzo, maggiore sarà il costo.

Tutti questi ricambi, sponsor e piloti ovviamente dovranno tornare utili: dovrete infatti cimentarvi in un mini-campionato di otto circuiti contro altri cinque concorrenti e... beh, insomma, è la solita storia.

C64

GRAFICA	62
SONORO	84
GIOCABILITÀ	55
LONGEVITÀ	63
GLOBALE	60

SUPER SPRINT NEI SECOLI (eesagerato!)

I cloni di *Super Sprint* per il piccolo 8-bit della Commodore sono innumerevoli: a cominciare dagli stessi *Super Sprint* e *Championship Run*, è comparsa una serie infinita (o quasi) di programmi dello stesso genere. *Super Cars*, *Badlands*, i vari giochini della Codemasters (e chi si ricorda il nome?) e mille altri. Chi sa spiegare perché questo genere ha così tanto successo?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

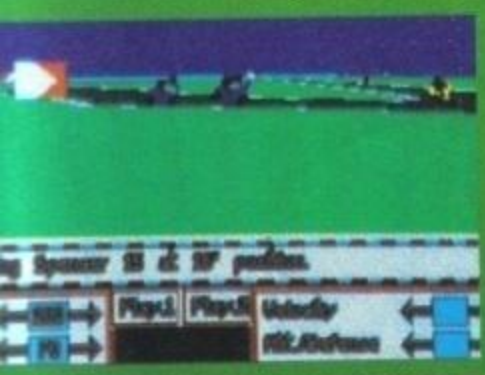
http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA/C64

SIMULMONDO

500 c.c MotoManager

Continua la saga dei giochi-che-vogliono-ricalcare-la-realtà della software house di Bologna. Stavolta il soggetto in esame è il motociclismo: si inizia con la consueta parte manageriale in cui bisogna ingaggiare piloti, moto (con i suoi vari ingranaggi) e staff, che dovranno costituire un team vincente nella stagione del campionato del mondo. Si passa poi alle qualificazioni: questa è l'unica fase in cui il giocatore può dirsi veramente ai comandi di una dueruote, che dovrà portare ai primi posti nella griglia di partenza di ogni gara. Il tutto in 3D, com'è d'obbligo per una casa che punti sull'aspetto simulativo di un gioco. Lo stesso 3D lo ritroviamo nella gara vera e propria, stavolta però come visuale esterna. Difatti il giocatore osserverà la gara dal di fuori, pur determinando tramite apposite icone "+" e "-" la velocità e l'aggressività del suo centauro. Un pannello informativo indicherà invece la temperatura del motore, il carburante e così via.



COMMENTO

Non posso che essere pienamente d'accordo con Paolo per quanto riguarda la qualità assolutamente infima della versione per Amiga di *500 cc Moto Manager*, ma mi pare giusto spendere una buona parola per quella per C64. Come sull'Amiga, anche sull'8-bit di mamma Commodore il concetto di base del gioco è ben poco invogliante (gestire una gara di velocità tramite icone è semplicemente assurdo!), ma la realizzazione tecnica è quantomeno interessante. Innanzitutto, le immagini statiche sono veramente notevoli: complimenti all'artista! Anche la sequenza di qualificazione si fa apprezzare per un fluido 3D, che purtroppo viene abbandonato al momento della gara vera e propria. Meglio dell'Amiga, ma conviene comunque dargli un'occhiata prima di un eventuale acquisto.

FABIO ROSSI

COMMENTO

Stavolta la Simulmondo è caduta davvero in basso. Avevamo tutti apprezzato il realismo di un *3D Soccer* e le routine poligonali di *F1 3D* (che rimaneva comunque un gioco mediocre) e veramente non si capisce come in *500cc Motomanager* si sia dimenticato tutto: le sezioni in 3D sono da dare in pasto ai condor!!! Durante la qualifica sono vuote, scevre, vacue eppure riescono ad essere scattose, mandando a farsi benedire ogni sensazione di velocità. Durante la gara poi non ne parliamo: con la presenza di più di un centauro (che poi è un poligono piano) lo schermo si aggiorna ogni mezzo secolo! (e dire che si era cominciato con tutta una serie di apprezzabili rappresentazioni di moto e piloti) Davvero mi domando se l'abbiano provato prima di lanciarlo sul mercato: così com'è non può piacere neanche ai più accaniti fans della disciplina in questione, della quale tra l'altro proprio in Italia abbiamo dei grandi rappresentanti. L'unica frase che mi viene mente è: simulare non basta.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	36
SONORO	45
GIOCABILITÀ	29
LONGEVITÀ	35
GLOBALE	33

C64

GRAFICA	62
SONORO	60
GIOCABILITÀ	54
LONGEVITÀ	35
GLOBALE	54

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

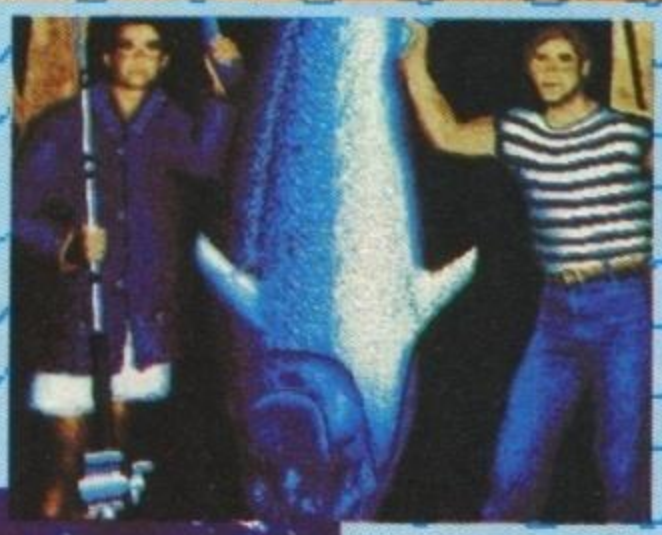
SIMULMONDO

AMIGA

GRAFICA	76
SONORO	69
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**77**

"Preso niente?" "No, e tu?" "Il colera!". Probabilmente avrete indovinato da che situazione è stato tratto questo veloce scambio di frasi: esatto, dalla pesca, una delle discipline secondo me più controverse. Voglio dire, "lo sport a contatto con la natura" e poi si "arpionano" i pesci... Ad ogni modo, non sono qui per giudicare la pesca in sé stessa ma per rendervi partecipe di un evento fantasmagorico. La Simulmondo ha prodotto un nuovo gioco, e indovinate un po' su quale argomento? Ma è naturale: sul motociclismo!

Embè? Direte voi. Beh, ha fatto anche una simulazione della disciplina nominata in apertura. Ri-embè? Direte voi. C'era già *Gone Fishin'*, e non era certo un gran che come livello di sollazzo Va bene, avete ragione, ma in questo si può scegliere veramente tutto: cinque tipi di esche, una vasta area d'acqua salata dalla quale tirar su tutto quello che Sampei vi ha mostrato, una competizione sportiva, un sonar che scandaglia il fondale, una serie di porti tutti (o quasi) diversi, negozi dove comprare l'equipaggiamento, situazioni metereologiche e... er, è tutto qui.



COMMENTO

Sarà perché non sono mai andato pazzo per le simulazioni di questo genere o il fatto che semplicemente non ne ho mai vista una, trovo *Big Game Fishing* decisamente poco divertente.
Oh, si: è molto curato, graficamente è passabile (le digitalizzazioni ritoccate non sono il massimo ma va bene lo stesso) e consente una discreta varietà di situazioni.
Ho forti dubbi però sul fatto che possa avere un vasto pubblico: è un genere molto particolare e se non siete più che fans strasfegatati la penserete esattamente come me: "carino ma 'cheppalle!".

MARCO AULETTA

SIMULSTORIA

La Simulmondo, come dice il nome, ha sempre e solo (fino ad ora) realizzato simulazioni di discipline più o meno sportive: cominciando dagli antichi *Bowls, Mini Golf, Tombola* (questo fa parte del "meno sportive") e *Italy Soccer 90*, la produzione della fortunatissima (in quanto a vendite) soft-house Italiana è stata tutto un su e giù tra *F1 Manager, I Play 3D Soccer, GP Tennis Manager, The Basket Manager, Formula 1 3D* (su 64 un mini-rifacimento di F1 Manager). In questi giorni (sfogliate C+VG!) è in giro anche *500cc Motomanager*. Che ne dite: sarà anche ora di cambiare o no? Io sono stufo di sport!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SONO TORNATI!

WICO®

BRAND PRODUCTS

THE BOSS

Prestazioni fantastiche ad un prezzo fantastico. Ampia manopola antiscivolo sormontata dal pulsante fuoco, per una azione super-veloce. L.35000

ERGOSTICK

Morbido, anatomico, sensibilissimo, per controllare perfettamente qualsiasi gioco. L.45000

RED BALL BAT HANDLE

RED BALL
Prestazioni stile sala giochi. Per una risposta fulminante con qualsiasi gioco arcade. L.49000

BAT HANDLE
Impugnatura confortevole, due pulsanti gioco selezionabili. L.49000

SUPER THREE-WAY

Personalizzabile per tutti i tipi di gioco, grazie alle tre impugnature intercambiabili. Il sistema esclusivo "Gate Lock" ti permette di selezionare 4 o 8 direzioni di comando. L.59500

Suncom TECHNOLOGIES

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SUPER FAMICOM

BANDAI

ULTR

Che cosa succede quando un dinosauro gigante o un alieno alto come un grattacielo appare dal nulla e comincia a distruggere la vostra città preferita?

La risposta è semplicissima: prima di tutto si trasloca, poi si chiama qualcuno disposto a eliminare il mostrone di turno. Diamo un'occhiata all'elenco del telefono... I ghostbusters sono in vacanza, Superman ha lasciato la segreteria telefonica attaccata e fa finta di non essere in casa, Pac-Man non c'entra niente... uhm... l'unico che rimane è Ultraman!

Basta uno squillo, ed ecco che il gigante argento e rosso proveniente dalla nebulosa M78 arriva dal cielo pronto a fare a pugni con chiunque. Con più di venti differenti mosse di kung-fu e wrestling a disposizione, per Ultraman è un vero scherzo massacrare l'avversario e distruggerlo con i suoi quattro tipi di raggio spaziale...

スーパーファミコン

ULTRASQUALLIDO

Ultraman è quanto di più psychotronico sia mai stato prodotto dalla già rovinatissima cultura giapponese. Questo super-alieno è la star di innumerevoli film e telefilm prodotti dal 1967 a oggi, e fa parte dell'incredibile gruppo degli **Ultra-7** , un'intera famiglia di giganti vestiti di gomma e dotati di poteri magici. In questo gioco del Super Famicom ci sono tutte le armi a raggio di Ultraman e tutte le sue mosse caratteristiche. Ma siamo scemi o no?

GRAZIE
A Micromania e Computerland per averci fornito la cartuccia.

CVG HIT

COMMENTO

Fanatico come sono delle idiozie giapponesi, quando è arrivato *Ultraman* non stavo nella pelle. Non capita tutti i giorni di poter prendere a pugni i mostroni più famosi del mondo! Incredibile a dirsi, il gioco si è rivelato di gran lunga migliore di quel che avevo sperato: l'incredibile quantità di mosse possibili e la grande abilità dei nemici sono sufficienti per fare impazzire anche il più grande fan dei beat 'em up, e l'azione è appassionante anche grazie al limite di tempo posto dai famosi "tre minuti di Ultraman", dopo i quali il protagonista si ritrasforma in essere umano. Il sonoro è stupendo, con tutti gli effetti tipici dei telefilm a partire dalle urla per arrivare alla colonna sonora assolutamente infantile. Graficamente, invece... è meglio! I nemici non sono dei dinosauri, ma le persone dentro una tuta di gomma che si muovono proprio come nei film. Meraviglioso.

FABIO ROSSI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTRAMAN

REVIEW

ULTRAVIOLENZA

Oltre a possedere pugni e calci d'acciaio, Ultraman può usare cinque differenti tipi di armi a raggio. Per farlo basta aspettare di raggiungere un sufficiente livello di energia, selezionare l'arma desiderata e premere l'apposito pulsante verde.

SUPER LASER - Dalla punta delle dita di Ultraman parte un proiettile laser. Arma non molto potente.

ULTRA-ANELLI - Simili al Super Laser, ma molto più potenti e richiedono più energia.

ULTRALAMA ROTANTE - Come quelle di Goldrake, ma luminose! Fanno anche un sacco di danno.

ULTRACOLPO MORTALE - Un'onda di energia potentissima capace di annichilire qualsiasi avversario che viene anche usata per eliminare definitivamente i nemici esausti.

ULTRASCUDO - Una barriera luminosa che blocca gli attacchi nemici riflettendoli. Essenziale nei livelli avanzati.

ULTRANEMICI

Ultraman deve affrontare dieci enormi mostri (pesano circa 120.000 tonnellate ciascuno) tratti direttamente dai suoi film migliori, ossia...

BEMULAR
Questo sosia di Godzilla sputa fuoco, ma è il più debole di tutti!

TELESDON
Un altra specie di dinosauro sputafuoco, ma molto più aggressivo in termini di capocciate e codate.

JAMYRA
Un gigante di cemento capace di temibili pugni e calci. Con lui iniziano i guai grossi.

BULLTON
Composto di rifiuti industriali, questa specie di riccio lancia proiettili che assorbono energia e palle di fuoco che seguono il terreno. Veramente un duro!

LED KING
Trascritto erroneamente *Red King*, questa specie di lumacone gigante venuto dallo spazio è ancora più potente di Bullton. Una delle cose più terrorizzanti che abbiate visto in una tuta di gomma.

BALTAN
Oltre a lanciare palle di fuoco dalle sue enormi chele, questo alieno proietta degli ologrammi di sé stesso che confondono Ultraman. Panico!

GOMORAH
Un altro superdinosauro di gomma dotato di una lunga coda con cui cerca di stritolare il povero Ultraman!

MELIYAH
Un alieno dalla stessa nebulosa di Ultraman. Ha quattro occhi e gli stessi poteri del nostro eroe: non si può uccidere, perché scappa giurando vendetta!

GERONIMON
Un lucertolone psichedelico capace di generare terremoti e di lanciare le scaglie appuntite che ha sulla schiena contro il protagonista.

Z-TON
Anche l'arma finale di Ultraman non può niente contro questo formidabile avversario. Come si può sconfiggere un nemico simile?

COMMENTO

Ma è psychotronico, anzi è Ultrapsychotronico! Tutto si può dire di *Ultraman*, tranne che non renda alla perfezione l'atmosfera dei telefilm (di serie B): i mostri sono megafintissimi, Ultraman si muove come se fosse ingessato dalla testa ai piedi e la musica, pur essendo tecnicamente perfetta, è proprio da giapponesi malati di mente. Parlando di giocabilità invece... Beh, a me piace! Sarà che io sono un fanatico dei picchiaduro, sarà che ci sono un ultramiliardo di mosse, sarà che *Ultraman* non è il tipico beat' em up che si finisce in un paio di partite, sarà per questo, sarà per quello, ma secondo me è davvero valido. Peccato che non ci sia l'opzione due giocatori, ma in fine dei conti non c'è nemmeno nel tanto decantato *Final Fight*...

SIMON CROSIGNANI

FAMICOM

GRAFICA	88
SONORO	84
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	91

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MEGADRIVE

ASMIK

VERYTEX

La galassia è un posto insopportabile: uno ci va per provare i retrorazzi della sua navicella è in men che non si dica viene circondato da mezzi volanti che vogliono giocare alla guerra; succede allora che finge di partecipare al gioco evitando i primi proiettili, poi i secondi laser, poi i terzi raggi al plasma, e infine si ritrova con un buco nella fusoliera. A quel punto gli viene da fare sul serio e inizia l'ecatombe: dopo aver incamerato le capsule dei power-up la sua rabbia esplode in un nugolo di missili teleguidati, laser multipli e chi più ne ha più ne metta.

Tutto questo succede in *Verytex*, nuovo sparatutto a scorrimento verticale, che vede per l'ennesima volta schierato un po' di metallo alieno contro un po' di metallo umano. Vince chi spreca meno metallo: avevate dubbi?

MEGADRIVE

GRAFICA	81
SONORO	83
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	83

PARALLASSE FOLIES

Verytex propone, in una delle sue fasi di gioco, ben sei livelli di parallasse. C+VG coglie l'occasione per ricordarvi i titoli che hanno fatto la storia dello "scorrimento multiplo".

-*Exerion*, gioco da bar della Sega
-*Hawkeye*, System 3 per C64
-*Parallax*, Ocean per C64
-*Shadow of the Beast*, Psygnosis per Amiga
-*Wrath of the Demon*, Readysoft per Amiga
-*Flimbo's Quest*, System 3 per Amiga

COMMENTO

Tutto quello che si può dire di *Verytex* è che è un gioco divertente. Ha una grafica adeguata, un sonoro adeguato, i suoi bei mostriciattoli di fine livello e tutto il resto. Magari per quel che riguarda la grafica ci sarebbe qualcosa in più da dire (cioè che all'inizio si vedono solo stelle su sfondo nero ma che poi sfilano sei livelli di parallasse) ma l'unica cosa che circola nel mio pensatoio è che, o fratelli sciutemappari, è un gioco fatto fatto apposta per voi. Gli altri dediti alle campagne di guerra continuino a inviare contingenti,gli esploratori di segrete imparino gli incantesimi più potenti, i piloti accendano i postbruciatori e via di questo passo: la vita continua.

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAHANGIR KHAN World Championship SQUASH

JAHANGIR KHAN è il più forte giocatore di Squash di tutto il mondo. Adesso Krisalis lo farà giocare nel tuo computer!

Nel gioco avrai la possibilità di competere nel Campionato di Squash di serie A, e potrai selezionare un numero incredibile di opzioni tra cui: 8 campionati con 40 partecipanti, controllo della velocità della palla, lunghezza del match (uno, tre o cinque tempi) nuove regole o vecchie regole, statistiche dei giocatori, Campionato Mondiale con 32 incontri, gioco a due o da solo contro il computer...

Mai lo Squash era apparso così realisticamente competitivo in un video-game!!!

Disponibile per:
IBM PC & COMPATIBILI, AMIGA & ATARI ST

SPECTRUM, CBM 64, AMSTRAD CPC (cassetta e disco)

KRISALIS SOFTWARE LTD.

SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel

Endorsed by
SRA
Squash Rackets Association

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

NINTENDO

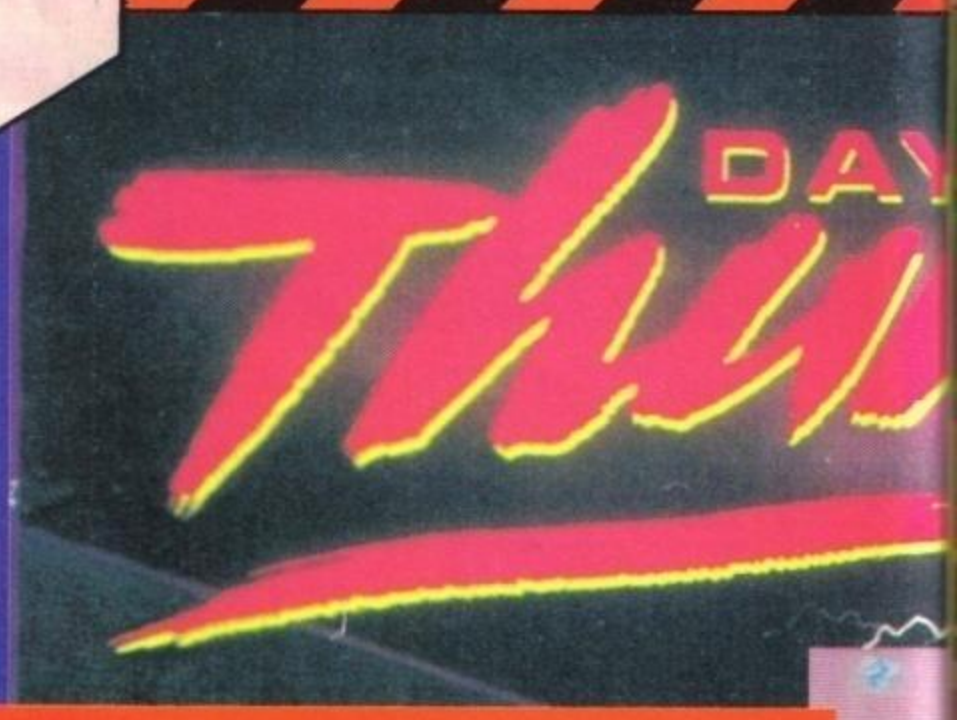
NES

Se la prospettiva di sfrecciare per la pista di Daytona in una scassatissima auto NASCAR vi ispira anche solo un poco, allora questa conversione per NES del noto film con Tom Cruise potrebbe essere quel che fa per voi.

Siete nei panni di Cole Trickle, che gareggia nei più importanti circuiti NASCAR degli USA con l'espresso proposito di finire le gare prima degli altri partecipanti, quindi di vincerle. Il tutto si ottiene correndo nei tracciati 3D-con-sprite, superando quante più macchine possibile prima della fine della gara.

Ma ricordate, la gara è dura ed estenuante e non si può andare avanti per sempre con lo stesso set di gomme. Per cui, una visitina occasionale ai box è d'obbligo, anche perché la vostra macchina potrà riceverne solo benefici, carburante extra compreso!

Oltre alle gara, c'è anche qualche schermata animata con scene dal film - ma non aspettatevi dal NES una versione campionata di "Show me Heaven"...



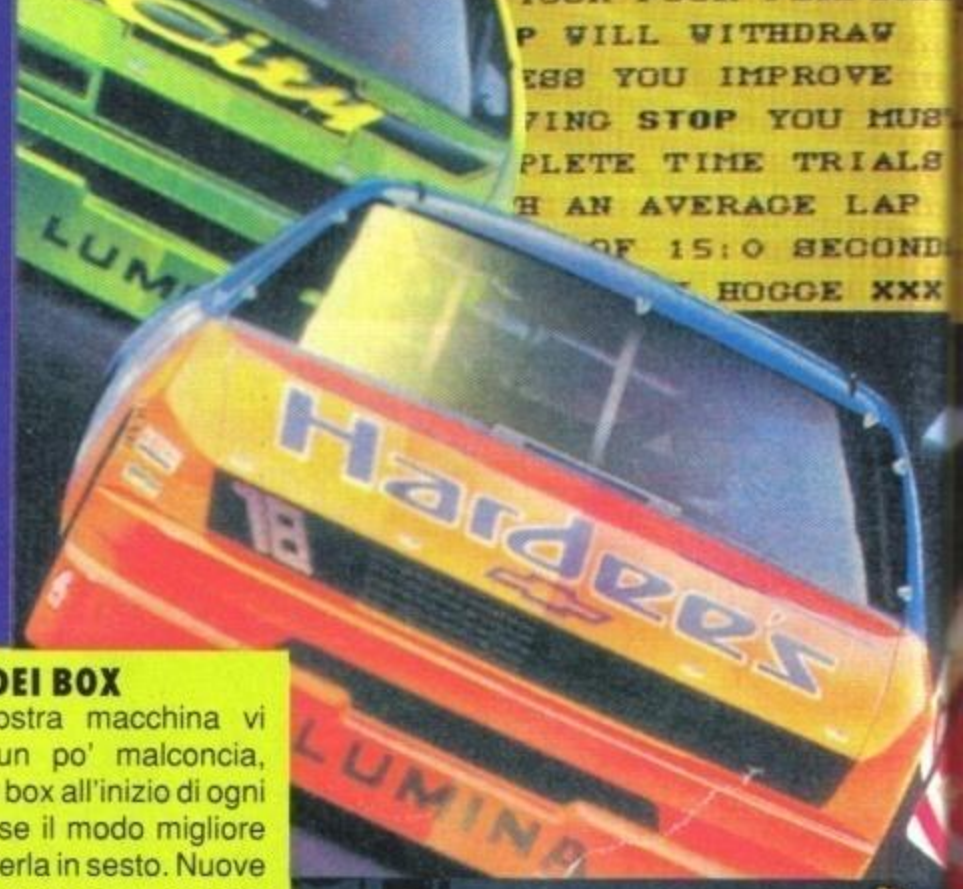
UNA PAROLA DAL VOSTRO SPONSOR

Tenervi buoni gli sponsor è il solo modo che avete per sperare di tagliare il traguardo per primi! Visto che hanno investito un po' di soldi nelle vostre capacità, da voi si aspettano il meglio, per cui non sperate che siano felicissimi se finite ultimi in tutte le gare! Se la fortuna non è dalla vostra parte e perdete un bel po' di gare, i vostri sponsor possono esigere un'ultima prova contro il tempo. Fallite anche questa e perderete i finanziamenti. Perdete i finanziamenti e la vostra carriera di pilota è bell'e finita.

CAPOLAVORO INCOMPRESO

Uscito nell'ultima parte del 1990, *Giorni di Tuono* si è trovato di fronte tanti pollici all'ingiù appartenenti alla maggior parte dei critici del pianeta . Descritto da molti come un "*Top Gun* con le macchine", annoverava nel suo cast Tom Cruise, nei panni di Cole Trickle - il Top Gun del circuito NASCAR, completamente cotto della sua dottoressa supersexy (Nicole Kidman). L'esilissima trama prevedeva praticamente che Cruise vincesse qualche gara, perdesse qualche gara e si facesse Miss Kidman prima di vincere la grande gara finale - urrà!

Nicole Kidman - yuppie, yuppie ye!



COMMENTO

Days of Thunder è una delle peggiori cartucce che abbia mai avuto la sfortuna di recensire per il NES. L'effetto del 3D è abbastanza buono, ma gli sprite sono piccoli e definiti male. Poiché NESSUNA delle piste ha una misera curva a destra, sono tutte noiose oltre ogni credere! La velocità del gioco lo rende eccitante come un'opera lirica di otto giorni consecutivi e l'azione stessa è monotona al massimo. Il sonoro consiste in qualche blandissimo e palloso motivetto e in qualche vocalizzazione. In effetti, direi che la cosa migliore del gioco è la sequenza introduttiva. Ci sono tuoni campionati e saette prima che il gioco vero e proprio abbia inizio. A parte questo, *Days of Thunder* è una fetecchia che NON deve essere acquistata per nessuna ragione di questo mondo.

RICHARD LEADBETTER

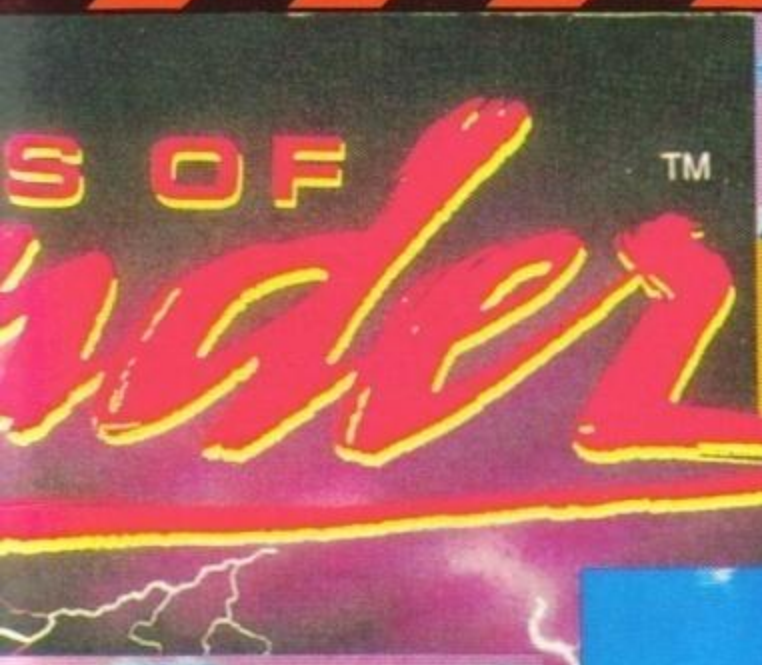
IL BOX DEI BOX

Se la vostra macchina vi sembra un po' malconcia, entrare ai box all'inizio di ogni giro è forse il modo migliore per rimetterla in sesto. Nuove gomme possono essere montate sul bolide e del nuovo carburante può riempirvi il serbatoio. Se il motore è completamente a terra, potete montarne uno nuovo. Ma ricordate, il tempo vola e una sosta breve è essenziale per ottenere un buon tempo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Bah, meglio le curve di Nicole...

Si parte!

UPDATE

Days of Thunder è uscito da un pezzo per ST, PC e Amiga. Queste versioni poligonali sono molto meglio di quella per NES, ma nessuna vale veramente il suo prezzo. C'è anche una cartuccia per Gameboy di *Days of Thunder* (programmato dalla Argonaut Software) che dovrebbe essere disponibile entro la fine dell'anno.

LA BAGARRE DELLE QUALIFICAZIONI

Prima che ogni gara abbia inizio, dovete provare il vostro coraggio nei giri di qualificazione. L'obiettivo è fare il minor tempo sul giro possibile. Ciò determinerà la vostra posizione nella griglia di partenza.

I CIRCUITI

Molti dei tracciati del vero circuito NASCAR li trovate anche in questa conversione per NES di Giorni di Tuono. Tutti i tracciati hanno lunghezza e superficie differente e hanno un diverso effetto sulla macchina. Alcuni, per esempio, logorano gli pneumatici. Quel che è interessante è che non c'è UNA pista con una curva a destra. Terribile, vero?

COMMENTO

Sono totalmente d'accordo con Richard - non solo il film è stato un completo disastro, ma il gioco per NES è divertente più o meno come infilare la testa in un secchio di letame. L'intro è okay, ma il resto del gioco è una vera zavorra - sprite mancati che gironzolano per circuiti demenziali al suono di mille api incavolate! *Days of Thunder* avrebbe potuto essere abbastanza divertente, dato il numero di obiettivi da raggiungere, ma veramente mi sembra che segua le orme del film - nel male naturalmente. A meno che siate degli spendaccioni, andate pazzi per Tom Cruise (ma chi?), o siate semplicemnte deficienti, lasciate stare questo disperato prodotto.

ROBERT SWAN

Ai box!

NINTENDO

GRAFICA	55
SONORO	45
GIOCABILITÀ	29
LONGEVITÀ	27
GLOBALE	**30**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MEGADRIVE

MASNA

CVG HIT

HUNTER YOKO

La Cacciatrice Yoko di che cosa vada a caccia non si sa bene (non so mica il Giapponese io!), fatto sta che, andando molto di moda ultimamente il pacifismo e la salvaguardia della natura, WWF, Verdi e Femministe, conosciutone l'epiteto, hanno cercato di contrastare la nostra eroina con qualsiasi mezzo. La loro impresa è stata vanificata grazie anche all'intervento di Vittorio Sgarbi, che appena saputo che partecipavano anche le paladine del sesso "debole" ha subito esordito con un discorso a 173778 decibel provocando una scossa tellurica mirata che ha fatto crollare la sede delle femministe. A questo punto la natura, vistasi completamente indifesa, ha pensato di darsi da fare da sola: i fiori hanno sviluppato soffioni di polline letali, le piante hanno iniziato a contorcersi per fare più paura e addirittura si sono scomodate le divinità del vento. Ce la farà la nostra povera ragazza con una umile sciabola e un globo magico a respingere l'aggressione delle entità non-artificiali?
N. B. Come avrete capito l'antefatto è completamente inventato, ma non è colpa mia se non so leggere le istruzioni in Giapponese! Comunque, per chiarimenti sul personaggio, leggetevi il box preparato da Fabio, uno che di musi gialli se ne intende.

COMMENTO

Wow! Finalmente un soggetto un poco originale per il Megadrive! Quelle orde di sparatutto spaziali mi stavano asfissiando. Ebbene sì: il punto di forza di *Hunter Yoko* è la sua atmosfera da favola (doppiosenso volutissimo) in cui ci si immerge e non si riesce più a tornare indietro. Quando combatterete con la divinità del vento sopra a quell'inesplicabile fusto sinuoso vi sembrerà di essere precipitati in uno dei racconti di Andersen, e per quel che riguarda lo schema di gioco vi sembrerà di stare giocando a uno dei migliori tuttazione per il 16-bit Sega degli ultimi tempi. Ma non sarà solo un'impressione: *Hunter Yoko* è davvero mitico. E c'è anche la musica a contribuire alla riuscita: orientaleggiante abbastanza da ipnotizzarvi e farvi entrare in trance onirica (e non è roba che si mangia): il resto è puro divertimento.

PAOLO CARDILLO

LA SAGA DI VALIS

Hunter Yoko non è certo il primo gioco in cui compare la spada magica Valis. Questa incredibile arma capace di aprire varchi fra il mondo reale e la dimensione dei sogni si è vista inizialmente in *Valis* (incredibile, eh?), un gioco per Master System simile a *Rastan*. *Valis II* è uscito invece per il PC Engine, in formato CD-ROM (e anche in inglese!), mentre *Valis III* è una pessima cartuccia per Megadrive. Sarà interessante vedere il formato di *Valis IV*...

MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	91

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

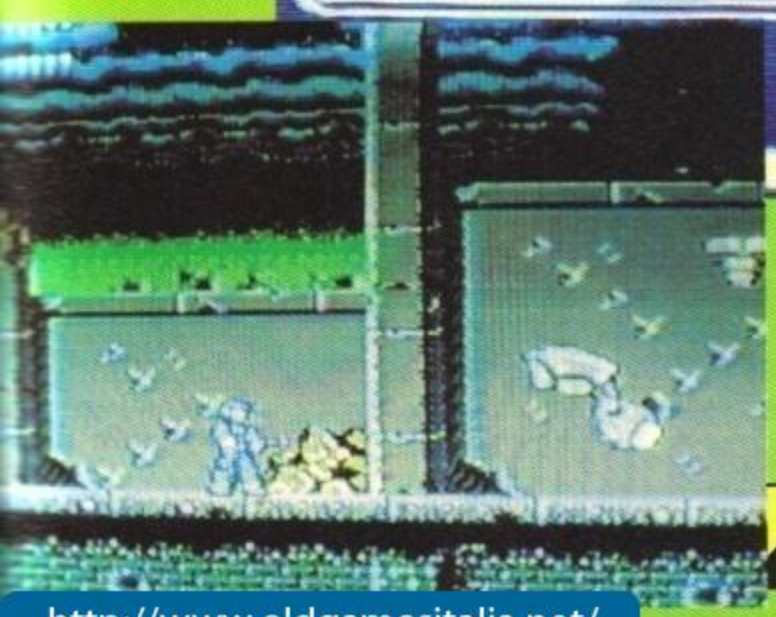
NINTENDO

SUNSOFT

JOURNEY TO SILIUS

L'uomo ha ormai colonizzato lo spazio e sui nuovi mondi si è portato dietro le sue belle abitudini: progresso, lavoro e... terrorismo. Si dà infatti il caso che uno scienziato avesse preparato dei piani per far fiorire una bellissima colonia extramondo (come dicevano in *Blade Runner*) ma qualcuno è riuscito a farlo saltare per aria. Il figlio, che siete voi, parte allora per Silius, deciso a sgominare i terroristi. Costoro naturalmente sono efficacemente attrezzati per rispondere a eventuali attacchi esterni: robottoni saltellanti, postazioni sputafuoco, cannoni e tutto quello che Saddam avrebbe voluto ma non ha mai osato chiedere. Voi, nella vostra infinità umiltà, vi siete limitati a portarvi dietro una pistola per poi accettare le eventuali "eredità" lasciate da certi nemici uccisi: fucile laser, lanciagranate, lanciamissili e così via.

Nell'esercito terrorista ho lasciato per ultimi i megamostri di fine livello: un elicotterone che paracaduta dei bipedi meccanici, un robottone con un'astronave al posto delle gambe, un essere biomeccanico e altri. Si salvi chi può.



COMMENTO

Con *Journey to Silius* il Nintendo cerca di competere con mostri sacri come *Turrican* e graficamente bisogna dire che è stato fatto un bel passo avanti, come con i megamostri di fine livello e i bei paesaggi "metallici"; l'omino poi è ben animato e anche il resto degli sprite si fa apprezzare. L'unico problema è che gli sprite non sono mai numerosi e le armi non sono fatte per dar luogo ad ecatombi: scordatevi quindi di radere al suolo certe schermate e di far fuori in contemporanea un armageddonilione di nemici. Pur con tutto questo, dovrete inventarvi qualche tecnica spicciola per superare certe fasi del gioco (scegliendo magari quale arma utilizzare) e la varietà dei nemici e degli scenari vi sprona a proseguire. Se però avete già completato *Turrican 2*, *Journey to Silius* potrebbe annoiarvi molto presto.

PAOLO CARDILLO

NINTENDO

GRAFICA	85
SONORO	84
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	79

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

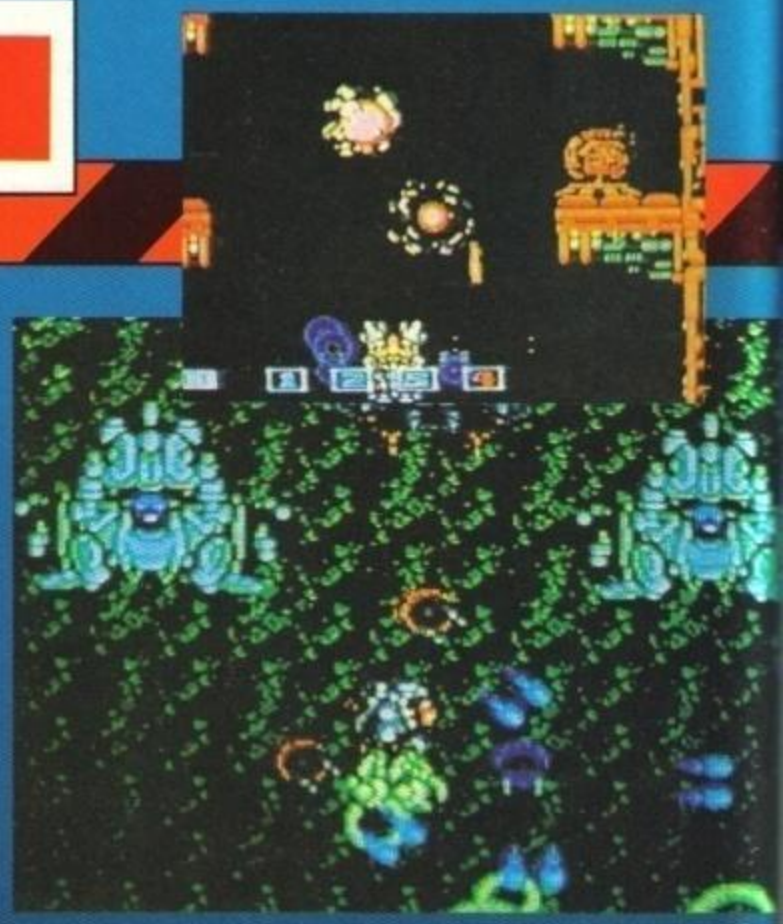
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PC ENGINE

IREM

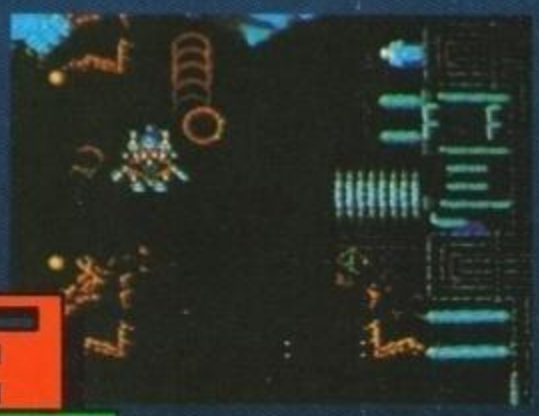
IMAGE FIGHT



La storia è sempre quella: i soliti, noiosissimi alieni hanno invaso il solito, noiosissimo pianeta pacifico e ANCHE QUESTA VOLTA il solito, noiosissmo pilota solitario è stato incaricato di ripulire il tutto e come sempre questo solito, noiosissimo pilota ha tirato fuori la scusa del gas acceso e ha passato la palla a voi.

Image Fight, come certo avrete capito, è uno spara-e-fuggi sul genere fantascentifico, facente parte della sottoclasse degli spara-spara verticali. Le solite (aridaje) ondate di alieni, questa volta pochi ma buoni, vi assalteranno quadro dopo quadro e voi avrete la possibilità di difendervi grazie ai vostri riflessi, ai vostri laser e agli immancabili power-up rappresentati da alcuni pod che, a seconda del colore, possono sparare davanti a voi o nella direzione opposta al vostro moto. Inoltre potrete raccogliere degli speciali "cannoni" che fungeranno anche da armatura e che in generale risulteranno anche abbastanza inutili.

Detto questo, che cosa rimane da aggiungere? Niente, assolutamente niente. A parte il fatto che da qualche parte viene spacciato come *R-Type 4*, non fatevi abbindolare, e dove sarebbe poi il 3? Si fosse chiamato *RTIV*, avrei capito...



COMMENTO

Oddio, già l'originale da sala non attraeva folle immense: figuriamoci poi una discreta versione casalinga per l'Engine. Certo, tecnicamente la realizzazione è valida: c'è da dire però che come succo si pone decisamente più indietro di cose come *Cyber Core* o dell'eccelso *Super Star Soldier*, che in questo genere decisamente fanno scuola. In effetti, per i meno schizzinosi potrebbe rappresentare una buona occasione per giocare qualcosa e non terminarlo in un paio di giorni (data la difficoltà discretamente alta). Gli altri farebbero bene a pensarci su due volte prima di compiere un'acquisto simile: se non si hanno giochi del genere, è più semplice cercare i due giochi già nominati, e se invece se ne possiedono già un paio... beh, che senso ha prenderne un'altro se è di questa fattura?

MARCO AULETTA

PC ENGINE

GRAFICA	88
SONORO	81
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	78

R-TYPE 4?

Da qualche parte potreste trovare scritto che questo è *R-Type 4*: dove saranno mai finiti il due e il tre? Innanzitutto, il tre non esiste del tutto, mentre il due c'è, e anzi ce ne sono due: il *vero R-Type II* è un coin-op molto simile al suo predecessore, con qualche ritocco grafico e *una sola* arma nuova (bombe) che sta anche per uscire per tutti i maggiori formati a otto e sedici-bit. La seconda versione di *R-Type II* (quella per PC-Engine) è semplicemente il set di livelli che vanno dal 5° all'8° di *R-Type*, che non erano stati inclusi nella prima cartuccia! Proprio per questa ragione vi dico di diffidare della dicitura "R-Type vol.4", perché la Irem pur di vendere qualche pezzo sarebbe tranquillamente capace di scrivere "R-Type 8" anche su un gioco di calcio (purché ci siano le armi extra, naturalmente).

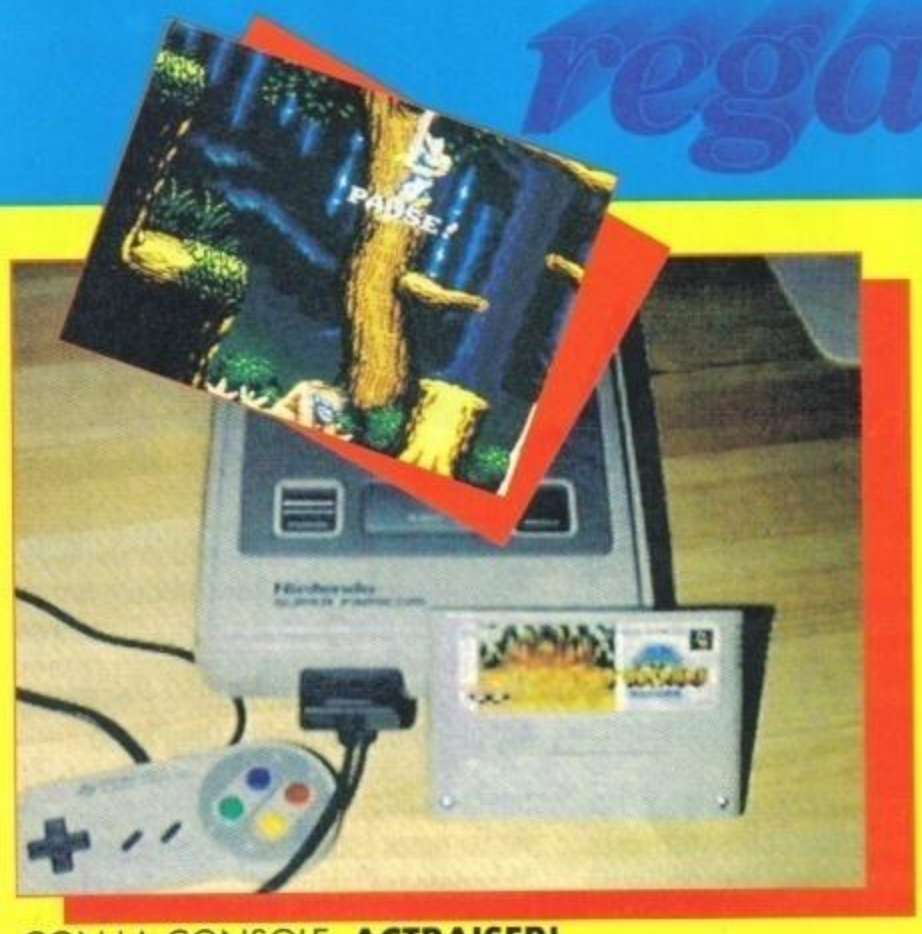
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROMANIA & COMPUTER +video GIOCHI

regalano



CON LA CONSOLE: **ACTRAISER!**

PER PARTECIPARE DOVETE:

1 - Compilare la scheda qui sotto
2 - Ritagliare la pagina (le fotocopie non valgono!)
3 - Spedire a: "DATEMI UN SUPERFAMICOM"! c/o C+VG Gruppo Editoriale Jackson via Pola, 9 20124 Milano.
Tra tutte le pagine ricevute entro il 30 settembre, verrà estratto un solo vincitore (più pagine spedite più possibilità avete di vincere!).
Il vincitore verrà avvisato entro il 15 ottobre.

NOME _____

COGNOME _____

ETA' ____ COMPUTER POSSEDUTO _____

INDIRIZZO _____

TELEFONO _____ C.A.P. _____

CITTA' _____ PROVINCIA _____

RITAGLIARE LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE

COMPUTERLAND & COMPUTER +video GIOCHI

regalano

PER PARTECIPARE DOVETE:

1- Compilare la scheda qui sotto
2- Ritagliare la pagina (le fotocopie non valgono!)
3- Spedire a: "VOGLIO UN PC ENGINE!" c/o C+VG Gruppo Editoriale Jackson via Pola, 9 20124 Milano.
Tra tutte le pagine ricevute entro il 30 settembre, verrà estratto un solo vincitore (più pagine spedite più possibilità avete di vincere!).
Il vincitore verrà avvisato entro il 15 ottobre.

NOME _____

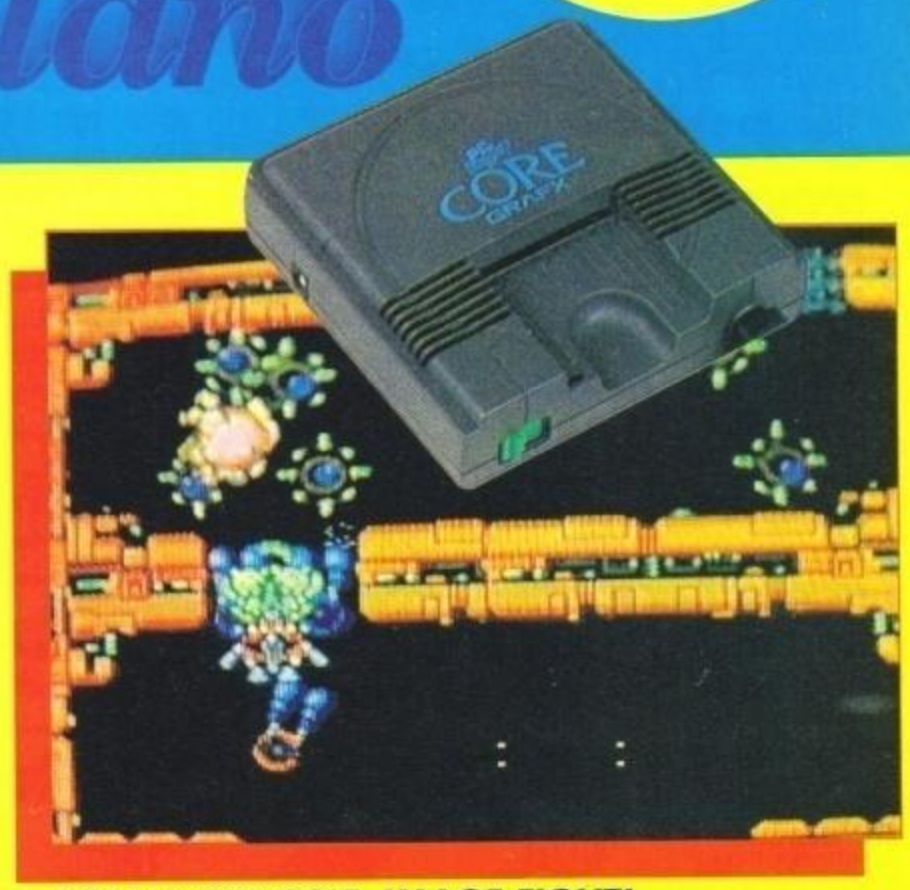
COGNOME _____

ETA' ____ COMPUTER POSSEDUTO _____

INDIRIZZO _____

TELEFONO _____ C.A.P. _____

CITTA' _____ PROVINCIA _____



CON LA CONSOLE: **IMAGE FIGHT!**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDE CONCORSO "CAMPAGNA ABBONAMENTI JACKSON 1991"

ECCO I VENTINOVE FORTUNATI VINCITORI

1° PREMIO

Cavallo Mustang o moto Yamaha XV 535

Parodi Giancarlo
Facoltà d'Ingegneria D.I.B.E
via All'Opera Pia 11/A - 16145 Genova
Abbonato a Informatica Oggi Mese

2° PREMIO

Viaggio e soggiorno di 9 giorni per due persone alle Maldive

Pedemonte Franco
S.ta Acquasola, 12 - 15060 Tramontana Padori AL
Abbonato a PC Floppy

3° PREMIO

Viaggio e soggiorno di 9 giorni per due persone ai Caraibi

Massidda Alessandro
via del Redentore 236/C - 09133 Monserrato CA
Abbonato a Informatica Oggi Mese

4° PREMIO

Viaggio e soggiorno di 7 giorni per due persone in Sardegna

Luvio Mauro
via Camposanto, 15 - 12069 S.V. d'Alba CN
Abbonato a Supercommodore

dal 5° al 29° PREMIO

Computer Tulip 386 SX Hard Disk 20 Megabyte

Buccellati Ettore
via S. Caterina, 8 - 26100 Cremona
Abbonato a Informatica Oggi Mese

Silvagni Umberto
via Battindarno, 45 - 40133 Bologna
Abbonato a Watt

Fannini Mirella
C.so Alessandria, 68 - 15057 Tortona AL
Abbonato a Bit

Missaglia Marco
via Belfiore, 77 - 22053 Lecco CO
Abbonato a Informatica Oggi Mese

Lombardi Salvatore
via Santa Maria La Noce, 14 - 04023 Formia LT
Abbonato a Bit

Fiandri Stefano
via Craciole 83 - 41053 Maranello MO
Abbonato a PC Magazine

Ruaro Tiziano
via V.Veneto, 20 - 36035 Marano Vicentino VI
Abbonato a Fare Elettronica

Ridolfi Virginio
via G. Camassei 231 - 00133 Roma
Abbonato a Watt

Murtas Cinzia
via La Vega, 11 - 09127 Cagliari
Abbonato a PC Magazine

Selvi Alceo
via Carnaro, 10 - 01100 Viterbo
Abbonato a Bit

Varin Dario
via P.P. Pasolini, 37 - 20090 Trezzano s/N MI
Abbonato a Automazione Oggi

Cordara Carlo Luigi
via Roma, 31 - 11013 Courmayeur AO
Abbonato a Meccanica Oggi

Biscarini Carlo
via F.lli Bandiera, 2 - 06055 Marsciano PG
Abbonato a Watt

Salomone Marco
v.le F. Testi, 176 - 20092 Cinisello B. MI
Abbonato a Amiga Magazine

Cembran Alessandro
via Cir.ne Gianicolense 324 - 00152 Roma
Abbonato a Supercommodore

Mauri Alfio
via Monte Bianco, 27 - 20052 Monza MI
Abbonato a Informatica Oggi Mese

Tinetti Mario
via Duchessa Isabella, 9 - 10011 Agliè C. TO
Abbonato a PC Magazine

Chiesa Massimo
via N. Lucca, 7/A - 20052 Monza MI
Abbonato a Amiga Magazine

Pangher Luigi
via E. Fermi, 49 - 00149 Roma
Abbonato a Computer + Videogiochi

Bertaccini Pierpaolo
via Visani, 31 - 48022 Lugo RA
Abbonato a PC Magazine

Guida Vaifro
via Vignate, 130 - 27025 Gambolo PV
Abbonato a Fare Elettronica

De Mori Federico
vicolo Paleocapa 1/20 - 31100 Treviso
Abbonato a PC Magazine

Toselli Umberto
P.za Matteotti 31/4 - 15077 Predosa AL
Abbonato a Watt

Tistarelli Giovanni
via P. Semeria 26/1A - 16131 Genova
Abbonato a Bit

Meneghello Fabio
via Sondrio, 19 - 35143 Padova
Abbonato a PC Magazine

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COME NASCONO I VIDEOGIOCHI

II PARTE

di Fabio Rossi con Paolo Cardillo & Simone Crosignani

Si conclude con questa seconda parte il resoconto della megaintervista agli autori italiani di videogiochi.

L'amigologo infiltrato Carlo Santagostina viene colto dal flash mentre Paolo Galimberti mugugna in lontananza

Stefano Cerere e Claudio Greppi della Lindasoft (*Hypnotic Land*)

FR: **Facciamo un passo indietro. Prima abbiamo stabilito che per realizzare un videogioco bisogna lavorare in gruppo: potreste spiegare in dettaglio il tipo di rapporto che c'è fra i vari autori?**

IV: Parlando per esperienza, posso dire che è meglio che il grafico cominci a lavorare quando è già pronto almeno il 50% del codice di gioco. In generale, conviene stabilire sin dall'inizio uno schema di lavoro.

PG: Un attimo: io in passato ho avuto dei problemi proprio perché non mi era stata fornita in tempo la grafica di un gioco!

EC: E' chiaro che ogni situazione richiede soluzioni particolari. Un programma è sempre un compromesso fra le esigenze dei vari autori, sino a che non si riesce a far stare tutto in memoria.

Giuseppe Tresoldi: Vero. Nel caso del mio gioco, la versione che è stata pubblicata era circa la ventesima, nata dopo aver cercato di bilanciare la qualità grafica e sonora con quella del codice di gioco. Una cosa senz'altro molto importante è quella di lavorare vicini l'uno all'altro.

EC: O essere collegati via modem.

SK: Noi lavoriamo via modem con l'America quotidianamente e senza problemi, ma sembra che fra italiani sorgano sempre un sacco di problemi...

PG: Un problema sta nel fatto che non sempre le software house si rendono conto delle necessità degli autori, e impongono rapporti di lavoro fra persone molto distanti creando così problemi anche gravi.

OE: Nel caso del nostro gruppo, siamo stati sicuramente molto fortunati ad abitare tutti nella stessa zona. In questo modo siamo riusciti a risolvere in poche ore problemi che avrebbero portato vie settimane di tempo.

FR: **Ed è venuto finalmente il momento di parlare della realizzazione del gioco. Quali consigli potete dare a chi si accinge a realizzare il suo lavoro d'esordio?**

Luca Podestà: Credo che l'importante sia lasciare andare la fantasia senza rifarsi inutilmente all'opera altrui, anche perché dopotutto il primo gioco viene sempre realizzato per hobby e quindi essenzialmente per liberare la creatività. *Lemmings* è un esempio di come un concetto molto personale possa diventare un successo. Naturalmente bisogna anche essere sicuri di quel che si è in grado di fare, perché l'aspetto finale di un gioco dipende dalle tecniche di programmazione impiegate.

SK: Per un professionista conoscere i propri limiti è particolarmente importante, perché ci sono dei termini di consegna da stabilire e rispettare.

GT: Un buon consiglio da dare è quello di prevedere tutti gli usi alternativi che la gente può fare del tuo gioco e quindi le possibilità più assurde, in modo da realizzare un programma che rimanga giocabile in ogni circostanza.

OE: In effetti, questa è la ragione per cui è più facile scrivere un programma "serio". Con un programma gestionale la gente segue istruzioni ben precise, ed è più facile prevedere tutte le possibilità che possono venirsi a creare.

EC: Un altro buon consiglio può essere quello di mantenere una certa flessibilità rispetto al concetto iniziale, perché un gioco si evolve sempre strada facendo. Inoltre conviene stare attenti a ogni possibilità di semplificarsi il lavoro: se non si devono realizzare giochi velocissimi non è nemmeno necessario essere dei maghi del Linguaggio Macchina. In alcuni casi il C può bastare.

LP: Ma l'L.M. è sempre una base fondamentale!

PP: Beh, io ho scritto il mio ultimo gioco (strategico) in AMOS...

SK: In realtà, l'unica base è una mentalità da programmatore.

Giancarlo Calzetta: E l'unico modo per costruirsi questa mentalità è programmare. Si può cominciare col BASIC, poi passare al C e raggiungere alla fine l'Assembly.

PG: Naturalmente, prima di cominciare a fare qualsiasi cosa bisogna procurarsi i giusti tool di programmazione, che generalmente si trovano fra i programmi di pubblico dominio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

Luca Podestà (*Swords 'n' Galleons*), Omid Ehsani (F1 GP Circuits su C64) ed Eugenio Ciceri impegnato a impersonare Dorkey Kong.

LP: Penso che noi siamo stati fortunati ad aver cominciato lavorando sui primi home computer, molto semplici. Programmare il VIC 20 o lo Spectrum era molto più semplice che lavorare sull'Amiga o anche sul C64, e in questo modo ci siamo fatti delle basi solide.

EB: E' vero. Chi comincia adesso inoltre non ha il supporto delle riviste tecniche che circolavano qualche anno fa. Vi ricordate di quando venivano pubblicati un sacco di listati dappertutto?

GP: Se non altro, la vita è diventata un po' più semplice per grafici e musicisti. (Segue una pausa durante la quale si ricordano i vecchi programmi, i vecchi computer e soprattutto i vecchi programmatori, che diventavano miliardari scrivendo giochi che oggi sarebbero ritenuti abominevoli. Quando torna l'ordine, è il momento giusto per introdurre un nuovo argomento. - Ndr)

FR: **Abbiamo visto a grandi linee come nasce un videogioco. A questo punto sarebbe interessante scoprire qual'è il modo per vederlo pubblicare da una software house.**

GC: In effetti, vorrei capirlo anch'io. Sentite cosa mi è capitato: volevo realizzare una specie di incrocio fra *Zamzara*...

PG: ...e *'O Scarrafone*... (Tutti sghignazzano come pazzi a questa battuta che denota le qualità umoristiche medie dei programmatori italiani - NdR)

GC: Sgrunt. Insomma, ho spedito un demo allà Idea senza ricevere alcuna risposta, dopo qualche mese stavo per firmare con la Genias per uno strano gioco di labirinto, e all'improvviso mi sono ritrovato a fare un platform per la Idea! Qualcuno me lo può spiegare?

EC: Ho sentito storie ancora più strane riguardo ai contratti per la produzione di un gioco. Comunque sia, in generale si può spedire un demo delle proprie capacità alle software house o proporre un gioco completo o quasi completo. In questo secondo caso verranno probabilmente richieste alcune modifiche minime, e sarà più facile che venga pubblicato qualcosa di vicino al concetto originario del gioco.

PG: Questo è vero solo per il primo lavoro, però: dopo saranno sempre le software house a proporre uno schema di gioco.

FR: **Durante la pausa abbiamo parlato dei primi programmatori della Elite, che andavano in giro in Ferrari pur avendo scritto solo un gioco. Le cose ormai sono però cambiate molto, non è vero?**

EC: Senz'altro. Oggi un autore di giochi può pensare di vivere solo basandosi sulla quantità dei prodotti, anche a costo di tenere la qualità in secondo piano.

IV: Beh, *si può* vivere facendo il programmatore.

GT: Personalmente, io sono felice di avere un altro lavoro che mi assicura un certo reddito. E' certo che se tutti i giochi vengono pagati come quello d'esordio continuerò soprattutto a fare l'architetto.

PG: Le software house dovrebbero rispettare maggiormente il lavoro degli autori di giochi. Le loro pretese qualitative sono sproporzionate ai compensi offerti.

OE: Un grosso problema è il fatto che gli autori non sanno mai con certezza quante copie sono state vendute dei loro giochi e quindi non possono accampare delle pretese proporzionate al giro d'affari della software house.

SK: Giusto. Spesso si dice che un gioco in Italia non vende più di 10.000 copie, ma penso che la pirateria sia sempre stata un'ottima scusa. Nell'85 abbiamo prodotto un gioco che ha venduto *per certo* 40.000 copie. Quando si pensa a come è cresciuto il mercato, è evidente che i conti non tornano.

PP: Io non conosco particolarmente bene il mercato, ma con la Lago ho un rapporto molto positivo, sia nel lavoro che sul piano umano. Con loro mi sono sempre fidato, ma non capisco perché vi facciate tanti problemi: controllare il giro d'affari di una società è molto semplice.

EC: Ad uso dei lettori, converrà dire che la maggior parte delle software house offre due possibilità di pagamento: una percentuale sulle vendite - che però non si possono controllare direttamente - o una cifra fissa alla consegna del programma.

SK: Con l'attuale trattamento economico dei programmatori, l'unico modo per sopravvivere con questo lavoro sta nel sapersi basare sui propri lavori passati per accelerare e semplificare al massimo la produzione futura. Chi vuole fare l'autore di videogiochi deve lavorare duro e tanto.

GT: Che gli autori di giochi non guadagnino molto è un fatto certo. L'unico modo per cambiare questa situazione sarebbe discutere dell'argomento con i responsabili delle software house, magari in un'occasione come questa. Cosa ne dici, Fabio?

FR: E' un'idea interessante, e ci stavo pensando già da un po'. Chissà che in futuro non ci si riveda proprio qui...

Fine.
La prima parte è stata pubblicata su Computer + Videogiochi #6.

I discussissimi autori della Simulmondo

PER PUBBLICARE I VOSTRI GIOCHI POTETE CONTATTARE:

GENIAS - VIA GALLINEI, 10
40055 CASTENASO (BO)

IDEA - VIA MAZZINI, 12
21020 CASCIAGO (VA)

SIMULMONDO - VIA BERTI PICHAT,26
40127 BOLOGNA

DIGITEAM - TEL. 02/29409073

LINDASOFT - TEL. 039/835052

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE

Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione verrà regalato un Joystick L. 750.000

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749

Aperto dal Lunedi (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

ECCEZIONALE

PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari con uno sconto del 10 %. Per avere diritto allo sconto dei programmi originali basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000
Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare
Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

NEW SUPER CARD PER AMIGA

Il New super card ti permetterà di fare delle copie di sicurezza dei tuoi programmi originali onde evitare il logoramento del tuo disco originale. Il suo funzionamento e' molto semplice basterà collegarlo tra l'Amiga 500 e il tuo drive esterno. Inoltre la circuitazione elettronica presente nel New super card assicurerà una velocità e una affidabilità mai vista prima.

NEW SUPER CARD	L. 95.000
SYNCRO EXPERT	L. 35.000

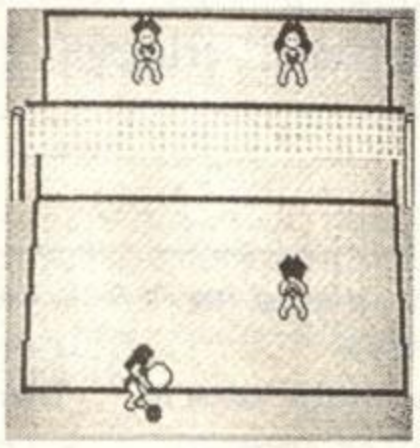
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVERTIMENTO PORTATILE

Oi! Benvenuti nel mondo del Divertimento Portatile dove tutto è... ehm... divertente e portatile. Questo mese vi schiaffiamo lì un paio di novità assolute per Game Gear e il solito fiotto di giochi per Gameboy. Allora, le console ce le avete? Le pile pure? La scuola è finita... Cosa volete di più? Leggete, giocate e... Buon divertimento, portatile ovviamente!
Simon "P.E." Crosignani



BEACH VOLLEY

Tonkin House - Gameboy

Beh, il titolo dice già tutto. La pallavolo è sempre stato uno degli sport meglio simulati nel campo dei videogiochi e questo *Beach Volley* non è proprio l'eccezione che conferma la regola, anzi... Ci sono sì poche opzioni, ma in compenso, escluse le prime partie che sono megafrustranti per la loro difficoltà, ci si diverte un sacco, soprattutto con l'opzione per due giocatori. Se siete dei fan dei giochi sportivi - come il sottoscritto - non potete non comprarlo.

GLOBALE 80%

REVENGE OF THE GATOR

HAL Laboratory - Gameboy

Flippa tu che flippo anch'io! *Revenge of the Gator* è, che io sappia, il primo flipper per Gameboy: il titolo strano si spiega semplicemente con il fatto che da ogni parte del gioco (a partire dai titoli, attraverso il piano di gioco fino alla scenetta di Game Over) compaiono decine e decine di alligatori. Ma non spaventatevi: sono quelli tipici giapponesi, obesi e con gli occhioni Super Deformed!
Il gioco in sé stesso non è niente male (grazie anche ai sottolivelli sparsi qua e là), forse un tantinello monotono. Dategli comunque un'occhiata, ne vale la pena.

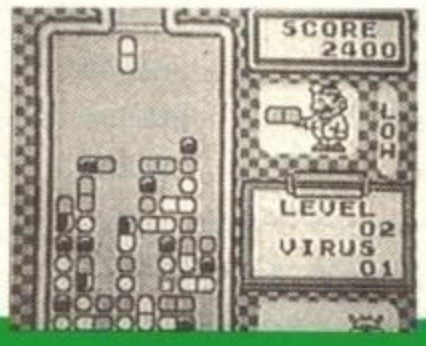
GLOBALE 79%

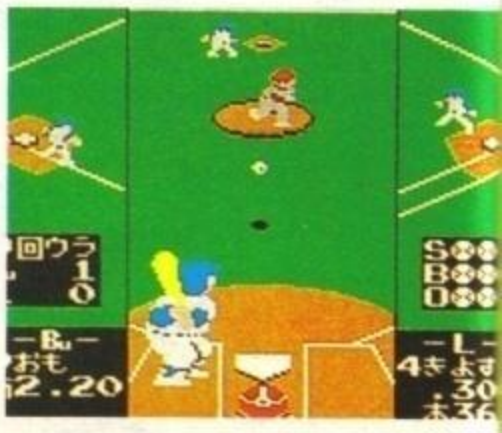
DR MARIO

Nintendo - Gameboy

Il nome di Mario sulle produzioni Nintendo è ormai da anni sinonimo di qualità e divertimento e *Dr. Mario*, l'ultima produzione che vede protagonista il simpatico e baffuto idraulico, ne è la conferma. Il gioco sulle prime non desta il minimo entusiasmo, essendo mooolto simile *Columns* e a tutta quella generazione di puzzle game che, grazie al successo di *Tetris*, ha fatto la sua comparsa sugli schermi di tutti i sistemi videogiochistici del mondo. In realtà il gran numero di opzioni e la grande dose di frenesia e divertimento lo eleva a un rango più consono alle produzioni "Mariesche". Bello, bello, bello.

GLOBALE 90%





WORLD STADIUM

Namcot - Game Gear

La cosa piu difficile nel recensire i giochi giapponesi è senza dubbio quella di capire il nome del dannato gioco che si sta provando. Ad esempio non c'è dubbio che questo sia un baseball ma come cavolo si chiama? *Super Baseball* ? *Extra League Baseball* ? *Buron Son Baseball* ? Niente di tutto ciò, si chiama *World Stadium* e l'abbiamo scoperto solo per caso perché è lo stesso identico gioco che la Namcot ha realizzato anche per PC Engine.
Visto che ho sprecato tutto lo spazio della recnsione parlando del titolo vi dico solo che si tratta di una simulazione discretamente divertente ma che non si merita certo il titolo di miglior videogioco di baseball (che rimane *Baseball Star Professional* del Neo Geo).

GLOBALE 71%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOULDER DASH

First Software - Gameboy

Semplicemente il miglior gioco per Gameboy recensito questo mese e uno dei migliori nella storia della console portatile Nintendo. Penso che tutti voi conosciate o abbiate sentito parlare almeno una volta nella vita di *Boulder Dash*: si tratta del classico gioco dal background semplice, ma geniale (tipico esemplare di videogioco in via d'estinzione). Lo scopo del gioco è presto detto: bisogna guidare un minatore attraverso svariati livelli recuperando i diamanti sparsi qua e là, raggiungendo l'uscita ed eevitando nemici e pietre rotolanti. Detto così può sembrare uno schifo indegno: in realtà chi già conosce *Boulderdash* ne conosce la sua bellezza e, se aggiungete questo a una realizzazione tecnica pressoché impeccabile capirete il perché di un globale così alto.

GLOBALE **95%**

GARGOYLE'S QUEST

Capcom - Gameboy

Oh no, un altro RPG! Ah, ma questa volta è diverso: *Gargoyle's Quest* non è il solito role game realizzato tecnicamente malissimo: è anche un gioco d'azione assai divertente e programmato davvero egregiamente. Al comando di uno strano essere volante non meglio identificato ma incredibilmente rassomigliante ai folletti di *Ghost'n'Goblins* dovete attraversare otto mondi uccidendo altrettanti nemici di fine livello, attaccandovi a ogni muro e arrampicandovi su ogni parete che incontrate a mo' di Spiderman. Grafica bella, sonoro atmosferico, giocabilità massiccia, longevità idem... Compratelo!

GLOBALE **92%**

WOOLY POP

Sega - Game Gear

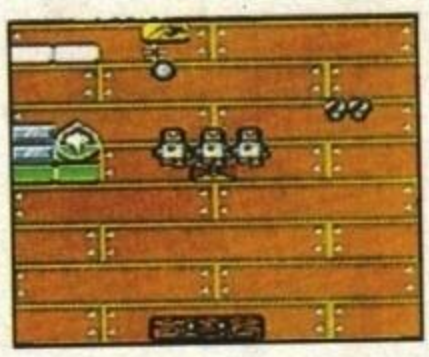
Chiamatelo *Wooly Pop*, chiamatelo *Arkanoid*, chiamatelo come diavolo volete voi: sempre di un clone di *Breakout* si tratta! Il gioco è il medesimo di quelli sopracitati: bisogna abbattere un muro di mattoncini colpendo una pallina con una paletta/barra (mai capito come si chiami di preciso) raccogliendo i vari bonus che permettono di rallentare la palla, guadagnare punti extra, allungare la racchetta... Non sarebbe nemmeno niente male come clone di *Breakout* se solo non fosse così difficile anche se, adesso che ci penso, *Arkanoid* era difficile eppure era galattico... Dategli un'occhiata.

GLOBALE **73%**

THANK YOU!
Un grazie portatile a Micormania e Computerland per averci fornito, come al solito, le cartucce recensite in queste pagine.

PROSSIMAMENTE...

Non ve lo dò per certo, ma con ogni probabilità sul prossimo numero recensiremo niente popò di meno che *Dragon's Lair* e *R-type* su Gameboy! Non si dovrebbe parlare prima di aver visto i giochi, ma dalle foto che sono arrivate in redazione devono essere veramente galattici! Ovviamente se alla Atari si decideranno a buttare fuori qualcosa per Lynx recensiremo pure quello, ma ho i miei bravi dubbi... Comunque non vi resta che aspettare pazientemente per un paio di mesetti e... tenete le dita incrociate!



"UN ANNO FA ERAVAMO GLI UNICI.... ORA SIAMO I PRIMI"

Micromania
Via XXV Aprile,80 - Besozzo - Varese
Tel: 0332 - 970189

Computer Land
Via Trieste,6
Cassano Magnago
Varese
Tel: 0331 - 204074

Japanese and American Import

MEGADRIVE - COREGRAFX - SUPERGRAFX - PC ENGINE GT
SUPERFAMICOM - NEO GEO - GAME GEAR - LYNX - GAMEBOY

GAMES COMING OUT & SOME RELEASE DATES

MD	Task Force Warrior	(May)	PC	Pc Kid II	(Jul)	GG	Skweek	(May)
MD	Dando	(Apr)	PC	Aero Blaster II	(May)	GG	Griffin	(Jun)
MD	Bimini Run	(May)	PC	Pang	(May)	GB	Hunt For Red..	(May)
MD	Road Rush	(Apr)	PC	Shubibi Man	(Apr)	GB	Mr.Do	(May)
MD	Kageki	(May)	PC	It Came FroM...	(Jun)	GB	Dark Man	(Jun)
MD	Zero Wing	(May)	PC	Bonk's Adv. II	(Jun)	NG	Raguy	(May)
MD	Mustang	(May)	PC	J.B.Arold	(May)	SF	Drakken	(May)
MD	Sonic	(Jul)	PC	Sherlock Holmes	(May)	AL	Ninja Galden	(Jun)
MD	Fighting Street	(Jun)	SG	1941	(Jul)	SF	North Star Ken	(Sep)

Importazione diretta da Giappone ed America in tempo reale

Giapponesi in versione SCART - Assistenza Tecnica
orrispondenza su rete nazional

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.

NON USCIRE DALL'ORBITA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

"Proprietà distrubutiva del prodotto rispetto alla somma: in un insieme K siano definite due operazioni, cioè due applicazioni k x kk tendente a k che verranno chiamate somma e prodotto e indicate rispettivamente con + e *. Si supponga che (k,+) e (k/{0}), siano gruppi abeliani (ove 0 è l'elemento neutro di k rispetto a +). Inoltre, per ogni a, b, c appartenenti a K si ha: a * (b+c) = a * b + a * c" Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica di trucchi che vi insegna (male) l'algebra lineare! Se non avete capito, non preoccupatevi: ricordate solo che la migliore soluzione completa di ogni mese vince un abbonamento!

TUTTI I FORMATI

SWIV

Si, si, lo sappiamo che tutti voi lo chiamate *Silkworm IV*, ma non è colpa mia. Ad ogni modo, se lo avete e non riuscite a combinarci niente 1) perché siete degli incapaci 2) perché è un po' difficile, ecco il cheat-mode per ST e Amiga. Gli ataristi devono scrivere durante la pausa **NCC-1701** (la "targa" dell'Enterprise) e premere **RETURN**. Gli Amighisti invece premano spazio al posto del trattino. Lo schermo lampeggerà: togliete la pausa, mettete l'autofuoco e spaccate tutto!

BRAT

Un tizio non meglio identificato ci ha spedito le password per questo gioco abbastanza interessante. Alla faccia della velocità: è appena uscito...

1 BISHIGMO	**4** SUMATZEE	**7** MOZIMATO	**10** ZUMOHATO
2 MIHEMOTO	**5** NOKITAGO	**8** HOZITOMO	**11** CHANASTU
3 SASUTOZO	**6** ITSANONO	**9** MOKITEMO	**12** NAGAITSU

SPECTRUM

COMBAT ZONE

I trucchi per Spectrum stanno pericolosamente e rapidamente scomparendo, proprio come la provvista di caramelle e cioccolatini di Fabio quando vado a casa sua. Ad ogni modo, datevi una mossa e speditene un po'. Per quanto riguarda invece *Combat Zone*, semplicemente premete TUTTI i tasti del vostro speccy (sedendovici sopra) e dovrebbero comparire dei messaggi che dicono che il cheat-mode è attivato. Avrete così 256 vite e bombe infinite.

YOGI BEAR AND FRIENDS

Velocissimo: premete **QWASDF** nello schermo dei titoli. Il bordo diventerà bianco e voi sarete invincibili. Fatto. Già fattooh?

SKATIN' USA

Siete caldi? Siiii! Volete partire dal quarto livello? Siiii! Allora, quando il gioco è caricato, selezionate *Typecode* e scrivete **THISBOYCANWAIT** (tutto attaccato). Visto?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMSTRAD

SHADOW WARRIORS

Sembra proprio che questo sia uno dei giochi preferiti dai possessori di Amstrad: peccato che sia un bel po' difficile. Così, quando arrivate a un nemico di fine livello, lasciatevi ammazzare. Quando il gioco vi chiede di riavvolgere la cassetta, premete semplicemente *play* e verrà caricato il livello seguente! Wow!

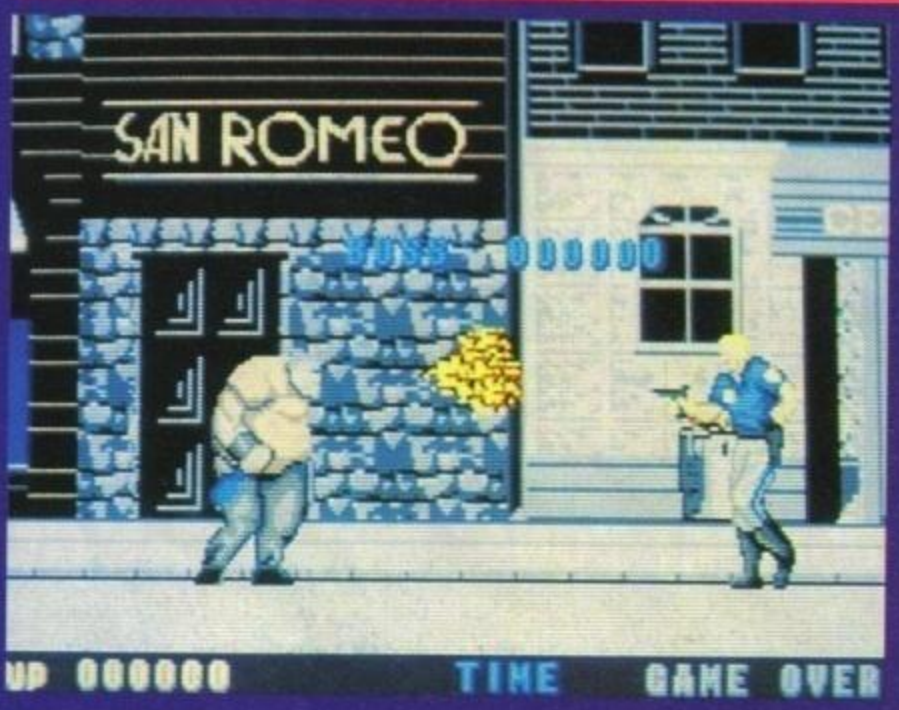
MR HELI

Codici, codici e ancora codici! Questa volta, però, per *Mr. Heli*, il tondo spara-e-fuggi made in Probe ma "born in Irem".

LIVELLO DUE: **CACGFAAAAEDIADCKCY**
LIVELLO TRE: **DECIHAFAAUAIGAADCDBR**

MIDNIGHT RESISTANCE

Nello schermo dei titoli premete **R G N** per avere vite infinite. Ma non è finita: se premete **CONTROL** quando siete davanti a un nemico di fine livello, si autodistruggerà!

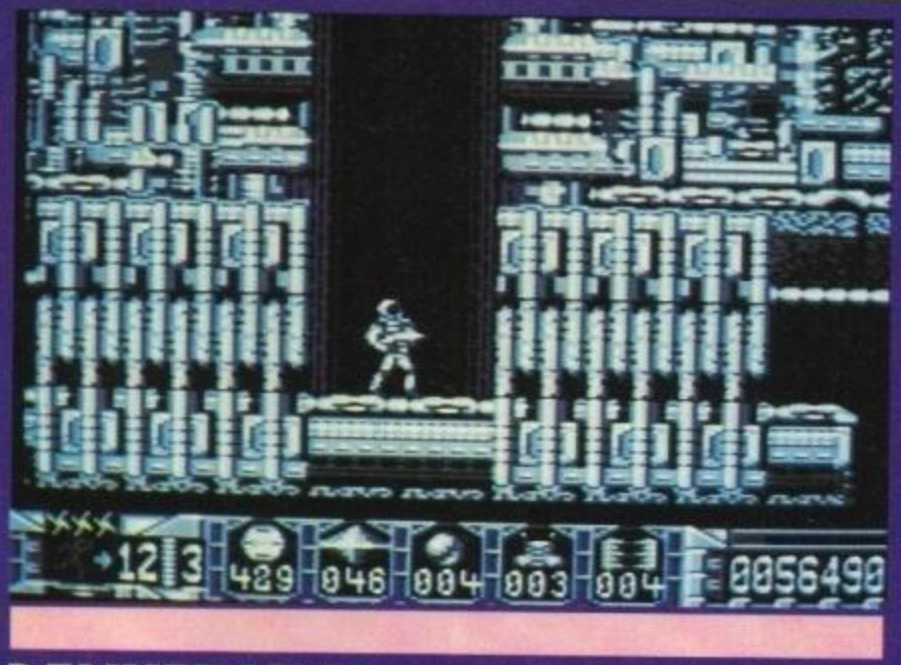


ESWAT

Scegliete il modo a un giocatore, e prima di morire premete **spazio**. Questo fa apparire il secondo giocatore, e quando il primo sarà sparito potrete ricominciare a triturare malviventi finché avrete crediti.

TURRICAN

Premete **V O N** per avere 99 vite. Il tasto **ESC**, invece, vi fa avanzare di livello. Come direbbero gli inglesi... Cor!



DELIVERANCE

Che dovete fare per avere vite infinite? Beh, è semplice: semplicemente scrivete **LIKE** quando appare il titolo. Ma fate in fretta, o scomparirà!

C64

ROBOCOP 2

Qui c'è qualcuno che sostiene di aver trovato tutti i nascondigli segreti di NUKE. Dobbiamo credergli? Come dice San Tommaso, non credo finché non ci metto il naso.
LIVELLO UNO - Camminate sopra il terzo tombino e premete GIU'.
LIVELLO DUE - A quanto pare, non ci sono depositi segreti.
LIVELLO TRE - Andate in alto tra i primi due fasci di energia: ci dovrebbe essere qualcosa di interessante.
LIVELLO QUATTRO - Buttatevi giù dall'ultima piattaforma e atterrate sulla Nuke. Tirate in giù e avrete trovato un nuovo deposito.
LIVELLO CINQUE - Andate immediatamente a sinistra e tirate in basso. Potrete così riguadagnare la memoria di Murphy in un sottogioco: risolvetelo e avrete anche un milione di punti e quattro vite.

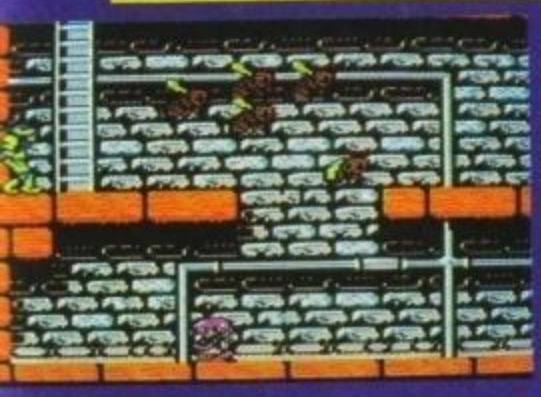
CHIP'S CHALLENGE

In effetti avrei anche tutti i codici, ma non c'era spazio per scriverli così eccone un paio tra i più interessanti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

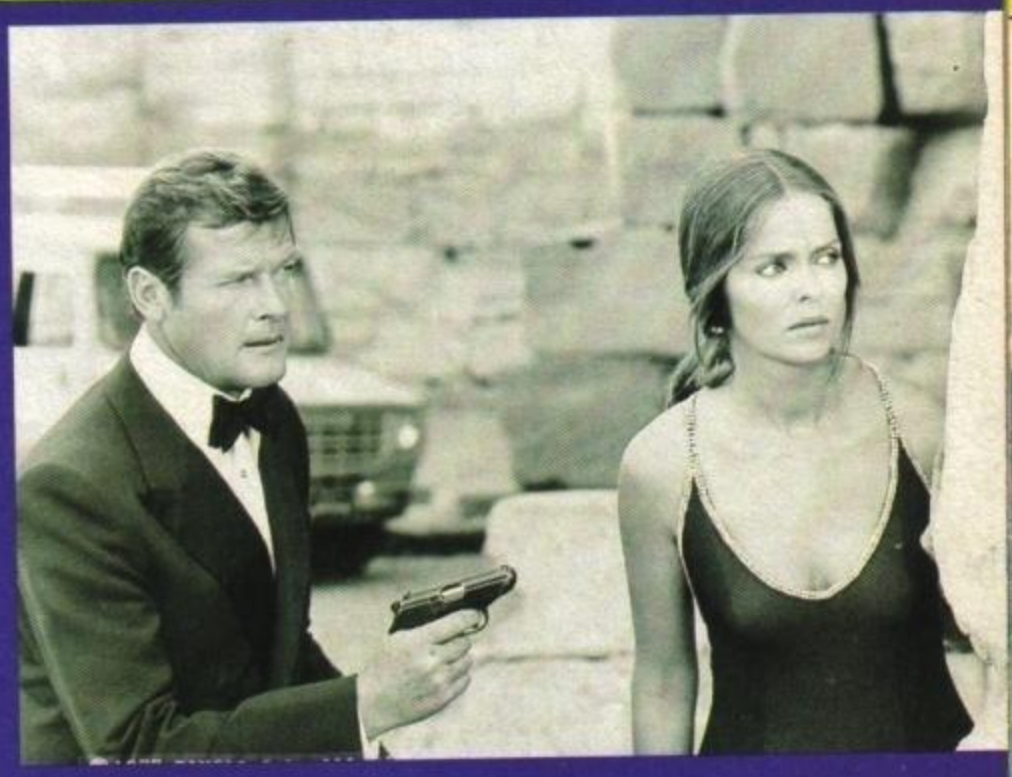
http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 5: **TQKB**
Livello 9: **KCRE**
Livello 10: **UVWS**
Livello 15: **COZQ**
Livello 19: **MRHW**
Livello 20: **KGFP**
Livello 25: **PQGV**



TEENAGE MUTANT NINJA oops HERO TURTLES

Qualcuno qui ci ha detto che con **(CTRL+P)** & **ABCO**...



AMIGA

SUPER CARS

Per arrivare al secondo livello, scrivete **HARVEY**, e per il terzo la password è **ELLA**.

SUMMER CAMP

Per avere le vite infinite dovrete semplicemente entrare nella classifica (pulitevi i piedi prima) e scrivete **CALAMITY**. Detto, fatto.

RICK DANGEROUS

Nello schermo dei titoli dovrete scrivere **JE VEUX VIVRE** senza dimenticare gli spazi (ah, in francese vuol dire "Mi passi il sale, per favore"), e così avrete un Rick Dangerous più pericoloso che mai.

MYTH

Qualcuno non ha ancora finito questo classico? Beh, muovetevi: tra poco esce il seguito! Se volete una spintarella, premere **?** e **A** aiuterà un po'. Non troppo, però.

Z-OUT

Ecco un bel tip piuttosto interessante. Durante il gioco, premendo **J** e **K** avrete vite infinite, ma non è tutto: premendo **J** e un numero da 1 a 6 sceglierete il livello da giocare! Wow!

NITRO

Oramai il trucco lo sanno tutti, ad ogni modo *melius abundare quam deficere* o qualcosa del genere. Al posto del vostro nome scrivete **MAJ** e partirete con un discreto malloppo e un bel po' di benzina.

THE SPY WHO LOVED ME

Tonnellate di lettori hanno spedito questo cheat-mode, così ci è parso piuttosto giusto NON scrivere chi. Ad ogni modo, per rendervi la vita più facile provate a scrivere **MISS MONEYPENNY** durante il gioco per aumentare la longevità di Bond. Se poi volete saltare il livello, il tasto **F10** è stato fatto apposta.

WINGS OF FURY

Se avete voglia di massacrare tanti piccoli giapponesini magari perché non vi piacciono le console, scrivete **COLIN WAS HERE** durante il gioco. Premendo **P** avrete una vita extra e premendo **M** avrete munizioni infinite.

CHUCK ROCK

Scrivete **SHE LOVES CLEANING WINDOW** per energia infinita durante lo schermo dei titoli, e divertitevi un po' a finire il gioco.
Grazie, Mr. Valensise della Softel!

PC

BUDOKAN

Volete avere del divertimento supplementare in questo magnifico picchiaduro per PC virtualmente senza rivali? Beh, camminate nell'angolo inferiore destro del cortile del dojo, premete **B** e giocate a breakout! Che cose strane!

KING OF THE BEACH

Ecco un paio di codici direttamente dalla Electronic Arts (non è vero, ma fa scena).
LIVELLO UNO: **SIDEOUT**
LIVELLO DUE: **GEKKO**
LIVELLO TRE: **TOPFLITE**

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Mondo pizza!
Premendo **ASDFG** potrete attraversare tutti i muri e l'acqua nelle sezioni viste dall'alto e nelle sezioni "a nuoto" potete nuotare attraverso le pietre, peccato che il gioco farà lo stesso pietà.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO

TETRIS

Nel tipo di gioco A, premendo **SELECT** mentre un pezzo tocca terra guadagnerete uno spaventoso bonus di 10000 punti! Se invece lo fate nel gioco B, comparirà la parola *SUCCESS* che vuol dire che non dovrete fare nient'altro per finire un quadro.

La conoscete poi la "sindrome di *Tetris*"? Sto parlando di quando siete incasinati in maniera tremenda, la velocità dei pezzi si alza e continuano a uscire quei maledetti pezzetti a "Z". Ora potrete evitare crisi nervose & incavolature: se date la pausa premete **SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B** e **A**. Apparirà un "pezzo dritto" come per magia, ma funzionerà solo una volta a livello.

GHOSTS 'N' GOBLINS

Questo trucco è vecchio quanto me (diciassette anni — quasi diciotto, però!), ad ogni modo ci potrebbe essere qualcuno che non lo conosce. Tenete premuto **DESTRA** e premete **B** tre volte. Tenete premuto **SU** e **B** tre volte. Stessa cosa di prima a **SINISTRA** e **GIU'**. Urrà! Premete **START** e scegliete il livello di partenza!

SEGA

LORD OF THE SWORD

Questo deve essere il trucco più subdolo che io abbia mai visto, e anche il più fifone! Se incontrate qualche mostro, scappate via, tornate indietro e non ci sarà più! Che paura...

GAIN GROUND

Ok, ragazzi, se lo fate lo fate a VOSTRO rischio e VOSTRO pericolo. Prima di accendere la console, tenete premuti i due bottoni sul vostro joypad. Accendete il Sega e premete **su** sul pad. Il gioco sembrerà normale, ma lo schermo sparirà e sarà attivato lo Special Mode.

Oh, no, avrete vite infinite! E che dire della possibilità di scegliere il livello?

GOLDEN AXE

E' in giro da poco più di un'anno, ed è ancora in cima alle vendite! Che mistero! Beh, se avete problemi a finirlo, appena crepate premete tutti e due i pulsanti e... voilà! Continuate da dove eravate rimasti!

GAME BOY

SUPER MARIO LAND

Ecco tre eccellenti aiuti per questa altrettanto eccellente cartuccia: Vai col lissio!

1 Prima di entrare in un tubo, raccogliete tutte le monete sullo schermo. Quando uscirete, saranno ancora lì!

2 Alla fine del regno Birabuto, incontrerete il re Totomesu. Per distruggerlo, semplicemente saltatelo quando è per terra e se siete Superball Mario giratevi e sparategli. Se non siete super, saltate sulla leva e dite *cheese*.

3 Quando raggiungete la fine del regno Muda, vi incontrerete con Dragonzamasu. E' abbastanza facile da spacciare, perciò non preoccupatevi. Quando è in alto, distruggete i blocchi in basso a destra nello schermo. Una volta che lo avete fatto, toccate la leva e BOOM!

MEGADRIVE

ESWAT

Lo sapevate che c'è un cheat mode in questo simpatico spin-off non troppo facile? Nello schermo dove vedete l'avversario, premete **ABC** e **giù** sul joypad. Questo vi fa accedere allo schermo di selezione del livello. Dimenticavo: funziona solo se lo avete finito!

DARIUS 2

Ma bene, ma bene! C'è anche chi copia dalle riviste giapponesi! Bah, che gente. Se avete acquistato questo sparaspara non eccezionale, vi farà piacere sapere che esistono un paio di trucchetti niente male. Nello schermo dei titoli premete **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A** per vite infinite. Appariranno le lettere *NO HIT*.

Per avere crediti infiniti invece la sequenza è **B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C**, mentre se volete avere lo Special Mode (vi menate con tutti i guardiani uno dopo l'altro — sai che spasso) dovete premere **C** dodici volte.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

ADDIO, "S.O.S."!!!

Ed eccoci arrivati all'ultimo appuntamento con questa già mitica rubrica... "Aaaargh! Come sarebbe a dire 'ultimo'? E ora come lo finisco *Hypergalactic Interactisimulator Destroyers from C+VG Nebula XIV*?" Calma, o popolo! Non è il caso di suicidarsi, né di urlare a questo modo. È vero che dal prossimo numero non troverete più S.O.S. fra queste pagine, ma solo perché sarà sostituito da qualcosa di ancora più utile!

Dall'1 SETTEMBRE 1991 sarà infatti in funzione la C+VG HOTLINE, ossia una linea telefonica diretta con la redazione (e nella fattispecie con Marco, che sarà a vostra disposizione per fornire trucchi, strategie e cheat mode vari)! Se stavate per spedirci una domanda, resistete: potrete infatti telefonare al 02/6948295, solo dalle 14 alle 17 di lunedì, mercoledì e venerdì.

PROBLEMI

C640004 - Last Ninja 3
Come si fa ad uscire dal terzo livello?
Alberto & Marco

NES0010 - Legend of Zelda
Come si fa ad avere più di otto bombe?
Maurizio Argenziano

C640005 - Creatures
Come si supera il secondo schermo delle torture?
Luigi Stella

NES0012 - Simon's Quest
Dove posso trovare la seconda e le successive case e come posso saltare per andare avanti nei due cimiteri?
Paolo Ragusa

NES0014 - Zelda 2
Dove si trovano il flauto magico e la chiave nel quinto castello?
Tiziana Possenti

C640006 - Last Ninja 3
Come si supera il quarto livello?
Giorgio Ledda

SMS0002 - Wonderboy 3
Qualcuno conosce qualche trucco per questo gioco?
Giuseppe Castellone

NES0013 - Mike Tyson Punch Out
Come si sconfigge Kid Dinamite?
Mario Lupi

AMY0007 - Ninja Turtles
Come si supera il quarto quadro?
Maurizio Ficara

C640007 - Ninja Remix
Qualche trucco per questo gioco?
Edmondo Picariello

AMY0009 - Secret of Monkey Island
Come si riprende il comando dell'equipaggio ammutinato?
Andrea Maderna

AMY0008 - Secret of Monkey Island
Come si fa a superare il labirinto infernale sotto Monkey Island?
Denis dall'Oco
(complimenti per il disegno - Simon)

C640008 - Myth
Come si uccide il drago del livello medievale?
Roberto Lombato

NES0016 - Goonies 2
Qual è il codice per poter avere tutti i ragazzi e l'armamento completo?
Ennio Sacchetti

NES0015 - Zelda 2
Dove si trova il sesto palazzo?
Fabrizio Mordenti

SMS0004 - Phantasy Star
Dove si trova il castello del Re Lanic?
Maurizio Mori

NES0011 - Legend of Zelda
Dove si trova l'ottavo livello?
Monica Attanasio

SOLUZIONI

NES0004 - Legend of Zelda
L'arco per uccidere il nemico finale del sesto labirinto si trova nel primo livello, nell'ultima stanza a nord-ovest. Arrivati qui basta spostare la mattonella che si trova più a ovest e scendere le scale.
Maurizio Argenziano e Fabrizio Mordenti

Fai la scelta giusta!

Vai da PIXEL

LINEA COMMODORE®
PC COMPATIBILI
CONSOLLE - HARDWARE E SOFTWARE
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS.
DA NOI TROVERAI I FAVOLOSI
SEGA MEGADRIVE® E NINTENDO
GAMEBOY® IMPORTATI DAL
GIAPPONE.
INOLTRE:
CONSULENZA
SULL'ACQUISTO
RIPARAZIONI IN
48 ORE
PERMUTE COMPUTERS
VENDITA PER
CORRISPONDENZA.

Ritagliando questo Coupon un simpatico Omaggio

Catania - Via Ingegnere 37/A
Tel. 095/430580
Aperto il sabato
chiuso il lunedì mattina

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEM

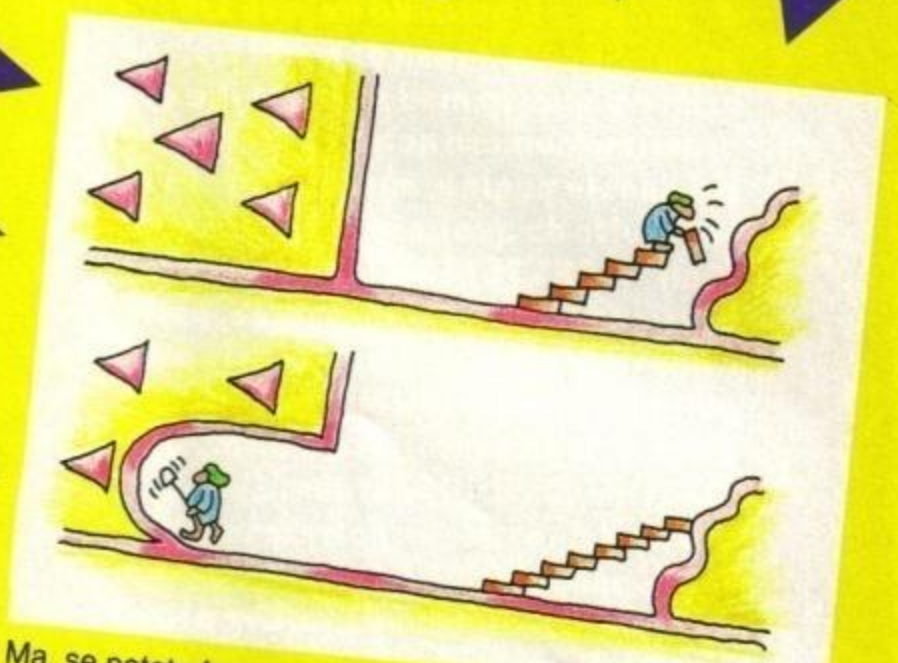
Visto che oramai i codici di questo gioco più o meno pullulano per tutto l'universo videogiochistico, mi chiedo sinceramente *a che cosa* servano questi aiuti per *Lemmings* che state per leggere (spero): se tutti quanti lo hanno risolto, chi mai può averne bisogno?

TEMPO! TEMPO!

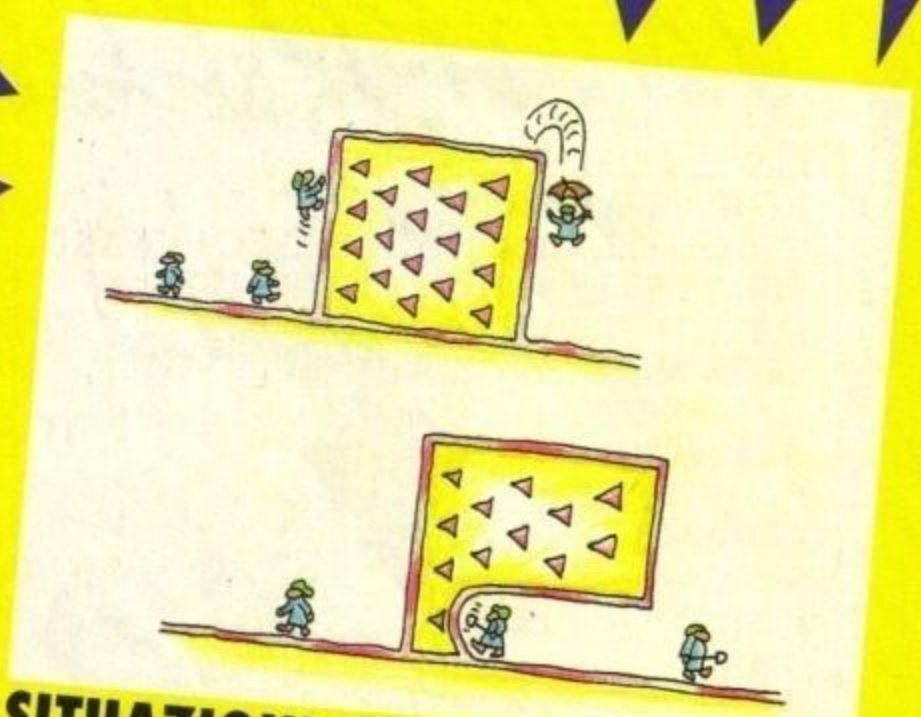
Il tasto per la pausa è il vostro migliore alleato in *Lemmings*: potrete ancora selezionare icone e modificare il comportamento delle bestiacce mentre sono ancora belle che cristallizzate. Ma attenzione! Non selezionate l'icona *zampa*, pigiate **P** o non combinerete niente!

SU & GIU'

Per creare i **climber** e i **floater**, cliccate il prima possibile sul lemming prescelto, perché quando starà andando in giro o cadendo sarà molto più difficile selezionarlo (magari usate il trucchetto di cui sopra). Come senz'altro saprete, questi due tipi di lemming non possono essere riconvertiti a meno che non siano **athlete**, ovvero sia scalatori che paracadutisti — leggi "duri".

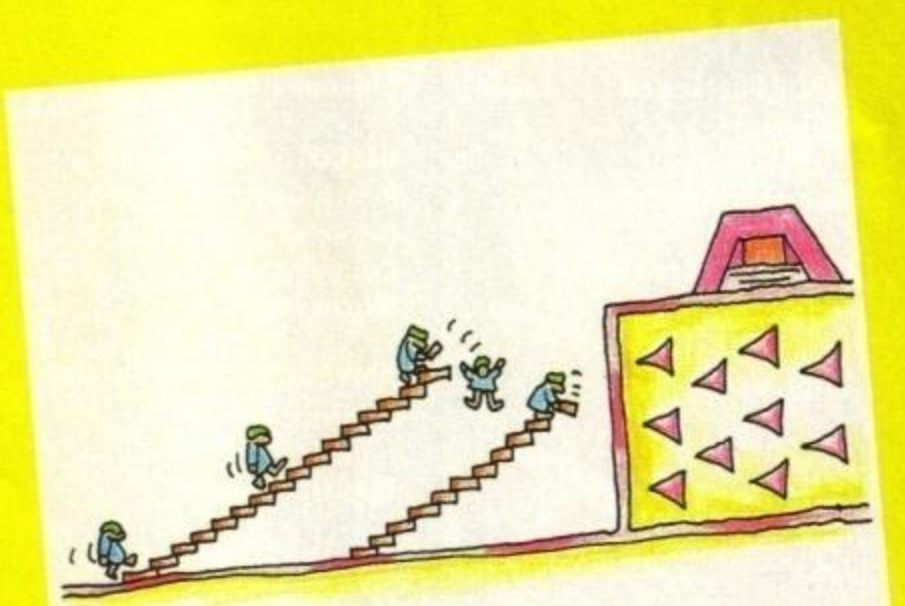


Ma, se potete fare un solo **athlete**, fatelo tornare indietro facendolo costruire contro qualcosa di solido: si fermerà al "TUNC" e avrete la possibilità di renderlo un **basher**.



SITUAZIONI PERICOLOSE

Che fare quando siete dalla parte sbagliata di un muro che si può scavare solo da un lato? Ok, fate due **athlete**. Il primo lo trasformerete in **blocker**, il secondo sarà un **basher**. Voilà

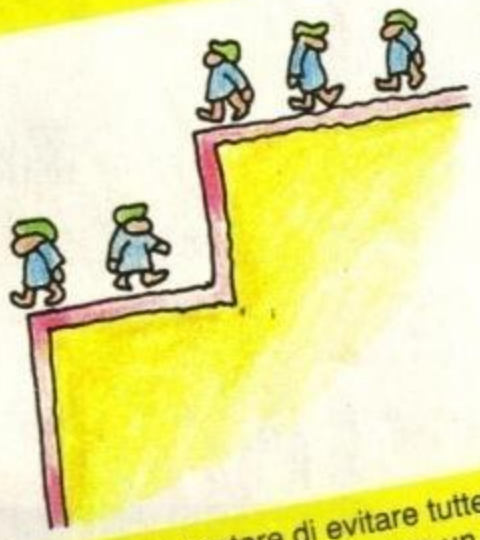


Siete vicini alla libertà quando, costruendo una scala, sentite spiaccicarsi un paio di esserini: smettetela di godere come dei dannati e datevi da fare! Costruite semplicemente un'altra scala sotto, in modo da raccogliere i lemming che stanno cadendo - più o meno come potete vedere nel disegno - e la prossima volta state più attenti!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

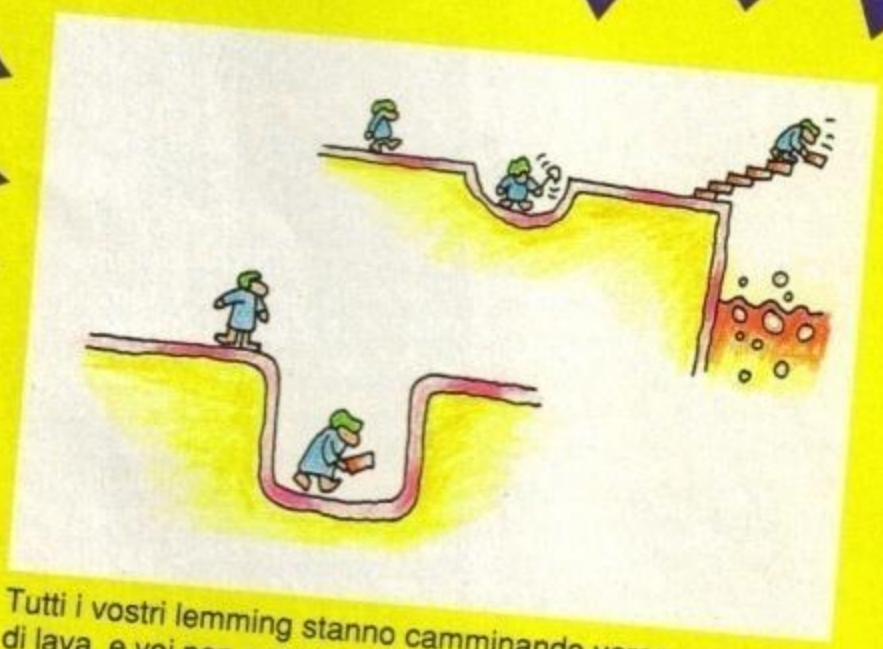
http://www.oldgamesitalia.net/

MIX AID

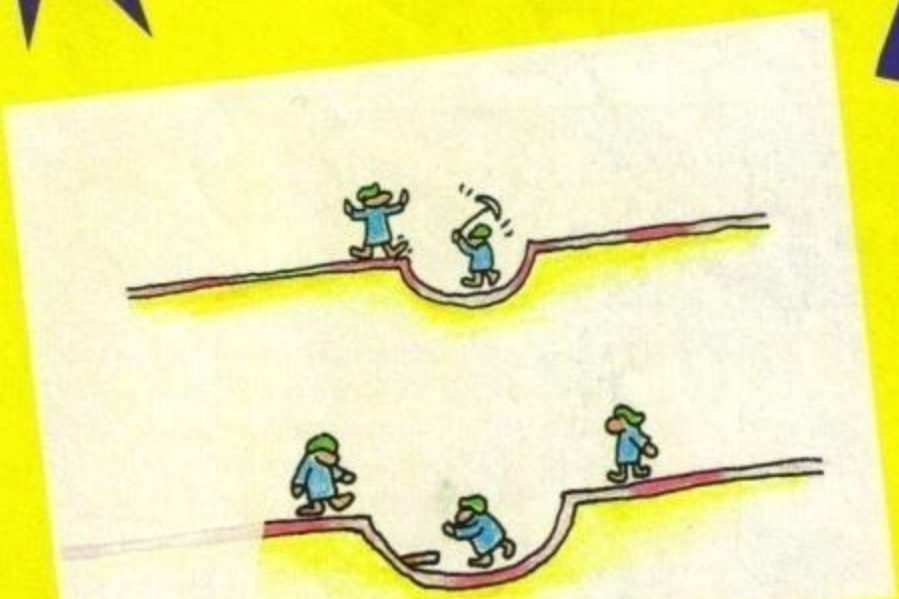


Se possibile, dovreste tentare di evitare tutte le trappole esistenti. Se proprio non ce la fate, ecco un tip veloce. I più svegli tra voi avranno notato che viene ucciso un lemming sì e uno no: ebbene, comprimeteli il più possibile usando un paio di **blocker** e ce la dovreste fare con poche perdite. Se invece ve li spiaccicheranno tutti... beh, pazienza!

Potreste anche aver voglia di rallentare la caduta dei vostri lemming, soprattutto se state scavando un cunicolo particolarmente ripido. Ebbene, aiuta molto scavare in maniere diverse, in orizzontale e in diagonale ad esempio, mentre si fa un bel pozzo in verticale. Occhio però a non finire da qualche parte che implichi il suicidio di massa: noi vi abbiamo avvertito!



Tutti i vostri lemming stanno camminando verso una pozza di lava, e voi non avete un **blocker** che sia uno! Per salvare i vostri pupilli, semplicemente fate fare un buco a qualcuno e poi fategli costruire una scala: questo farà rallentare le bestiacce e vi darà il tempo di costruire un ponte verso la salvezza.



Sono o non sono odiosi quei dannati **blocker** ? Per ritrasformarli in lemming normali, fategli mancare la terra sotto i piedi, e rinsaviranno di colpo! Se invece li volete solo aggirare, fateci un ponte sopra o, se vi piaccono i fuochi d'artificio, fategli saltare la calotta cranica con un BOOM soddisfacente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

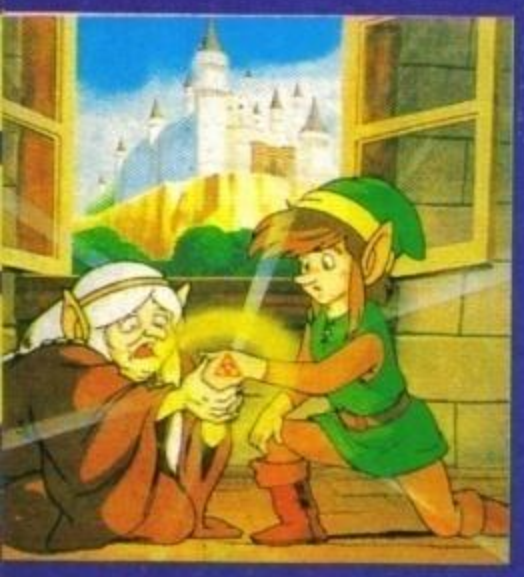
LEGEND OF ZELDA II

Come risolvere i Castelli... e perché no, il gioco!

CASTELLO UNO

Andate a destra e quindi giù con l'ascensore. Andate a sinistra e raccogliete la chiave, tornate a destra oltrepassando il primo ascensore. Passatene un altro (segnatevelo come A2). Continuate ad andare a destra per raggiungere la fatina e di conseguenza l'energia extra e tornate all'ascensore. Andate su, andate a destra, raccogliete la chiave, destra, ancora a destra e prendete un'altra chiave. Tornate al primo ascensore. Andate giù e a sinistra, raccogliete la candela. Andate all'A2 e andate il più giù possibile. Andate a destra e menatevi con il nemico di fine livello. Massacratelo, raccattate la chiave, aprite la porta e andate a destra. Andate sotto la statua e metteteci la gemma. Andate a destra e uscite dal castello.

CASTELLO DUE



Andate a destra e giù per l'ascensore dopo la prima piattaforma. Scendete al secondo piano e raccogliete la chiave. Andate più giù, al terzo, e raccogliete un'altra chiave. Tornate alla prima piattaforma e andate a sinistra, raccogliete la chiave, tornate giù fino alla piattaforma dove vedrete un altro ascensore a sinistra. Andate a sinistra e aprite la porta con la chiave. A sinistra, evitate i blocchi, aprite la porta e prendete il guanto, che serve a rompere i blocchi che cadono. Tornate indietro all'ascensore e andate giù e poi a destra — distruggendo i blocchi sulla strada. Dovreste trovare un altro ascensore. Ignoratelo e andate a destra. Raccogliete la chiave, tornate all'ascensore e andate giù. A destra aprite la porta, ammazzate il nemico. Raccogliete la chiave e aprite la porta. Mettete la gemma nella statua e andate a destra.

CASTELLO TRE

Andate a destra e giù per l'ascensore dopodiché andate un bel po' a destra. Sfasciate i blocchi per raccogliere la chiave e continuate a destra. Andate sempre a destra, ignorate l'ascensore e continuate a destra. Vedrete una chiave. Prendetela e tornate all'ascensore. Andate giù, aprite la porta e andate a destra. Prendete la chiave e andate a destra. Aprite l'altra porta e prendete lo sgorbio. Tornate a sinistra e passate l'ascensore. Aprite la porta e continuate a sinistra. Ignorate l'ascensore e ancora dritti. Prendete la chiave e tornate all'ultimo ascensore visto. Andate giù, destra e menatevi con il nemico. Raccogliete la chiave, andate a destra e sistemate la statua.

CASTELLO QUATTRO

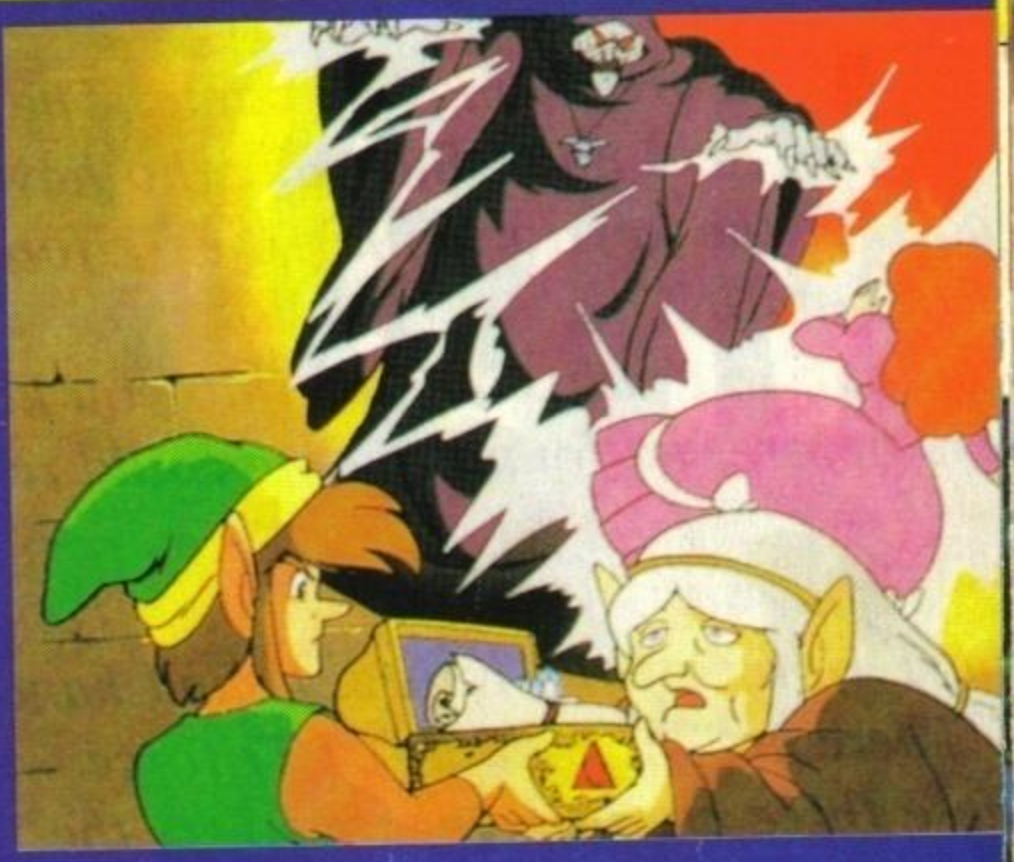
Andate a destra e giù per l'ascensore. Andate a destra e dovreste vedere un'ascensore. Andate giù di una piattaforma. A destra e saltate oltre il buco. Raccogliete la chiave e tornate indietro al buco. Cadeteci dentro e tenete il joypad a destra in modo di cadere su una piattaforma. Andate a destra, aprite la porta e raccogliete i Water Boots. Tornate al buco, buttatevi e atterrate sul ponte. Andate a destra e raccogliete la chiave, tornate a sinistra sul ponte, ignorate l'ascensore e continuate ad andare a sinistra. Rompete i mattoni, raccogliete la chiave e tornate all'ascensore. Andate dritti verso l'ascensore e andate a sinistra. Aprite la porta ignorando l'ascensore che vedrete. Andate a sinistra. Usate l'incantesimo JUMP per saltare in alto, rompete i mattoni e raccogliete la chiave. Andate a sinistra e aprite la porta. Ignorate l'ascensore, andate a sinistra. Raccogliete la chiave distruggendo i mattoni e tornate indietro all'ascensore. Andate in basso a destra e raccogliete un'altra chiave. Tornate indietro e andate sempre a sinistra. Aprite la porta, continuate a sinistra, andate giù e aprite la porta alla destra. Ammazzate il tizio e sistemate la gemma nella statua.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CASTELLO CINQUE

Andate a destra e giù per l'ascensore. Andate a destra e usate l'incantesimo FAIRY per raggiungere la piattaforma in alto. Vedrete una chiave. Continuate ad andare a destra e uscite dallo schermo. Tornate indietro come umano e raccogliete la chiave. Tornate a destra. Attraversate il ponte, aprite la porta, andate a destra. Andate giù con l'ascensore, e andate a sinistra. Aspettate che cadano dei blocchi e usateli per arrivare alla chiave comparsa. Andate a sinistra, giù e ancora a sinistra. Troverete un'altro ascensore. Giù di una piattaforma e andate a destra. Arriverete a un vicolo cieco: camminate attraverso il muro. Andate a destra e prendete il secondo ascensore per salire. A sinistra troverete una chiave e tornate indietro all'ascensore che avete visto prima. Andate giù, a sinistra, aprite la porta e raccogliete il flauto magico. Tornate su e prendete il secondo ascensore per due piattaforme. Andate a destra, aprite la porta, ancora a destra e troverete il nemico.



CASTELLO SEI

Andate a destra e giù per l'ascensore di due piattaforme. Aprite la porta (con la MAJIC KEY). Andate a destra, saltate i buchi invisibili (se volete con JUMP) e continuate ad andare e destra. Aprite la porta, andate a destra ignorando l'ascensore e vedrete delle statue. Fate un bel salto alla terza statua (cd JUMP). Andate a destra, aprite la porta e raccogliete la croce. Andate a sinistra, saltate il buco e continuate a sinistra fino alla statua di prima e cadete dentro il buco. Quando atterrate sulla piattaforma, controllate che sia quella di destra. Andate a destra fino al fuoco, oltrepassatelo con l'aiuto del FAIRY, andate a destra e ammazzate il guardiano. Andate a destra, saltate il buco e raccogliete la vita. Andate a sinistra all'ultimo buco visibile e buttatevici dentro. Usate l'incantesimo FAIRY e atterrate sulla piccola piattaforma. Andate a destra e menatevi con il boss, raccogliete la chiave e mettete la gemma nella statua.

CASTELLO SETTE

Andate a destra e il campo di forza scomparirà. Andate giù con l'ascensore e, arrivati in fondo, andate a sinistra. Mentre fate così saltate il buco invisibile dopo la prima colonna. Andate a sinistra all'altro ascensore, andate giù e in fondo andate a destra sul ponte e scendete col prossimo ascensore. Andate a destra e rompete i mattoni che bloccano la vostra strada. Ancora giù e destra. Incontrerete l'ennesimo ascensore. Scendete, andate a destra, rompete di nuovo i mattoni e scendete. Dopo essere scesi vi troverete a un "trivio". Andate a sinistra dopo essere scesi per una vita extra. Tornate indietro e andate a destra per raccogliere una fatina che aumenta il livello di energia. Andate giù e ancora a sinistra. Vedrete una fila di mattoni per terra davanti a voi. Andate fino all'undicesimo, spaccatelo e cadete nel buco. Atterrate e andate a destra e arriverete a un ponte che sta crollando. Muovetevi in fretta e cadete dentro il buco fatto "a camino". Andate a destra, ammazzate il supercattivone globale e andate ancora a destra. Vedrete un vecchio con la triforza. Lo schermo andrà in dissolvenza e voi dovrete combattere la vostra ombra! Ammazzatela e tutti vivranno felici e contenti, tranne Link che verrà scambiato per sempre per un vampiro visto che non avrà più l'ombra che ha ucciso.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VI CONVIENE DA

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI RICEVETE SUBITO UN REGALO

Abbonandovi oggi a **Computer+Videogiochi** avrete la possibilità di scegliere tra due fantastici regali: un utilissimo telefono elettronico monocorpo e una pratica macchina fotografica compatta.
Affrettatevi, l'offerta è valida sino al 31/8/1991.

sconto 20%
+ regalo

MACCHINA FOTOGRAFICA COMPATTA
- Corpo compatto
- Ottica 35 mm.
- Indicatore fotogrammi
- Tracolla in nylon

TELEFONO ELETTRONICO MONOCORPO
• Tastierina digitale • Richiamo automatico dell'ultimo numero digitato • Alimentazione da linea telefonica• Tasto di Mute • Interruttore ringer on/off • Supporto per montaggio a parete

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RGLI UN TAGLIO

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI OGGI RISPARMIATE IL 20%

Approfittate subito di questa eccezionale offerta, abbonandovi per un anno (11 numeri) a **Computer+Videogiochi** oltre a ricevere il regalo avrete diritto a uno sconto del 20% sul prezzo di copertina; L. 35.200 anzichè L. 44.000.

Vantaggi esclusivi per l'abbonato

A PREZZO BLOCCATO: la possibilità di mettersi al sicuro da eventuali aumenti di prezzo della rivista.

B RECAPITO GRATUITO ALL'INDIRIZZO DELL'ABBONATO: Riceverete puntualmente e comodamente a casa la vostra rivista, senza addebito per spese di spedizione.

C JACKSON CARD 1991 che vi garantisce: • sconti particolari presso American Contourella, British School, Coeco, Galtrucco, GBC, Hertz, Misco, Sai, Salmoiraghi-Viganò, Singer • sconto del 10% sui libri Jackson • invio del primo numero della rivista Jackson Preview Magazine e del Catalogo Libri e Novità Jackson • Jackson Card vi abilita inoltre ad un'ora di collegamento gratuito alla nuova rete telematica JacksOnLine.

CEDOLA DI ABBONAMENTO offerta speciale sconto 20% + regalo

MODALITA' DI PAGAMENTO

❑ Allego assegno n° _____ di L. _____ Banca _____

❑ Versamento su c/c postale 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta

❑ Carta di credito: ❍ American Express ❍ Visa ❍ Diners Club ❍ Carta Sì

numero _____ Scadenza _____

Data _____ Firma _____ COGNOME _____ NOME _____

PRESSO _____ VIA _____ N. _____ TEL. (_____) _____

CAP. _____ CITTA' _____ PROV. _____ PROFESSIONE _____

TITOLO DI STUDIO: ❑ MEDIA INFERIORE ❑ MEDIA SUPERIORE ❑ LAUREA ❑ **NUOVO ABBONAMENTO** ❑ **RINNOVO**

Sì desidero abbonarmi a **Computer+Videogiochi** per un anno (11 numeri) con il 20% di sconto. Per me 11 numeri a sole L.35.200 anzichè L. 44.000. Riceverò un regalo* a mia scelta e avrò i vantaggi esclusivi garantiti di prezzo bloccato, recapito gratuito e Jackson Card '91.

In regalo desidero ricevere:

❑ Telefono elettronico monocorpo

❑ Macchina fotografica compatta

Offerta valida solo in Italia per i nuovi abbonati e i rinnovi.
Ogni adesione è soggetta ad accettazione della Casa.
*Il regalo verrà inviato a pagamento avvenuto, entro il 30/9/1991

Offerta valida fino al 31/8/1991

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA
AFFRANCATA COME LETTERA A:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A.
VIA ROSELLINI, 12 - 20124 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE ACTION

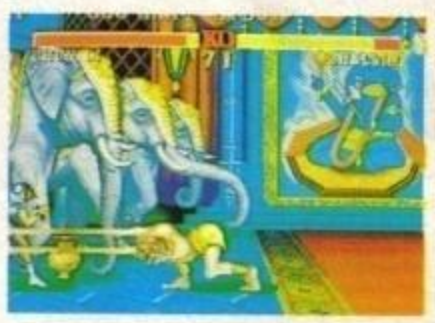
La sola cosa che poteva invogliare a giocare con la versione originale di *Street Fighter* era l'ingombrante mobile dedicato, nel quale si poteva - anzi si doveva - pestare come dei forsennati su una serie di enormi pulsantoni di gomma per infliggere qualche danno agli avversari. Per il resto *Street Fighter* era uno dei tanti beat'em up, si perdeva nel mucchio al contrario del seguito, che è tutta un'altra storia...

Fondali stupendi e sprite animati in maniera mirabile, combattimento "commentato", con un'azione quanto mai coinvolgente nel conflitto testa-a-testa, rendono *Street Fighter 2* un classico in generale, non soltanto nel genere picchiaduro.

Nel modo a un giocatore si deve scegliere quale lottatore impersonare tra gli otto a disposizione e poi si parte per un lungo viaggio attraverso il mondo per sfidare i rimanenti sette, uno alla volta. Il confronto è diretto e vince chi per primo riesce ad aggiudicarsi due round su tre; per vincere un round bisogna azzerare la barra d'energia dell'avversario a suon di mazzate. La sconfitta causa l'immediato game over.

©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS

Giocando in coppia ogni giocatore sceglie un personaggio e poi inizia il confronto, sempre al meglio dei tre round: per continuare bisogna sovvenzionare ulteriormente la gettoniera, altrimenti il vincitore prosegue la lotta contro il computer. Una volta finiti tutti i personaggi, ecco la sorpresa! Per diventare veramente il Campione di *Street Fighter* bisogna infatti debellare altri quattro "ragazzotti": Balrog, uno scorbutico boxer, Vega, velocissimo matador, WXWXWX, "fiammeggiante" thailandese, e infine Bison, enorme lottatore russo.



RYU

E' maturato da quando si cimentava nell'originale: ora è completo, agile, forte e dotato di nuove micidiali tecniche quali l'*hurricane punch*, il *dragon kick* e la *fireball*.

KEN

E' praticamente la fotocopia di Ryu: stessa scuola, stesse tecniche, ma forse qualche malizia diversa, dovuta all'esperienza in America.

COMMENTO

Street Fighter non aveva niente di innovativo, ma una volta tanto il seguito è qualcosa di molto meglio: la grafica è da favola, ma quello che più colpisce è la giocabilità, praticamente eterna. Sei pulsanti e un joystick a otto posizioni offrono già una quantità spaventevole di combinazioni, ma se a questo aggiungiamo che ogni personaggio ha le "sue" mosse... è come avere a disposizione otto coin-op in uno, anzi di più! E le mosse speciali? FAVO-LO-SE!! Insomma, anche se avete sempre odiato i picchiaduro, dovete provare *Street Fighter 2*, perché qui la lotta sconfina largamente nella strategia, tanto che non protesterete nemmeno molto se dal coin-op spunterà una mano diretta al vostro borsellino...

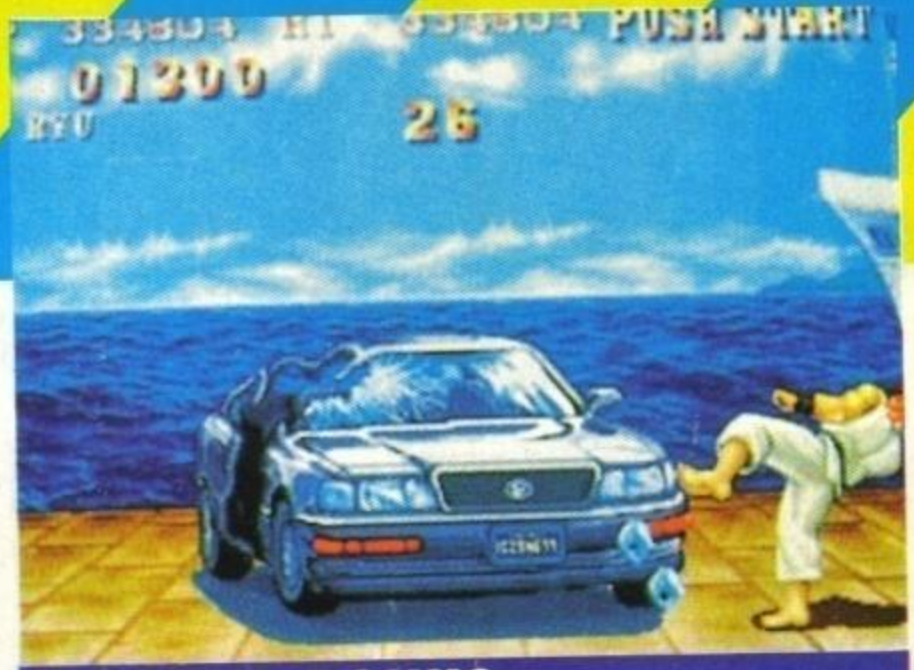
IUR

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT



I ROUND BONUS

Ci sono tre differenti *bonus stage* che interrompono il combattimento. Il primo è abbastanza simile a quello di *Final Fight*: lo scopo è ridurre una fiammante fuoriserie ad un cumulo di rottami fumanti nel più breve tempo possibile. Il secondo è abbastanza stravagante: bisogna fracassare una serie di barili prima che questi ci riducano ad una schiacciatina. L'ultimo richiede una buona abilità nei calci e nei pugni, con cui bisogna distruggere una pila di bidoni d'olio incendiato.

BLANKA

Un uomo-lupo brasiliano, con un passato misterioso, ma un presente palesemente animalesco, è velocissimo e fortissimo: può trasformarsi in una palla, dare una scossa elettrica o addirittura prendere a morsi la faccia dell'avversario.

GUILE

Quest'americano dallo sguardo di ghiaccio è particolarmente ossessivo nel combattimento a medio raggio: specialista delle tecniche di calcio, il suo *somersault kick* è letale almeno quanto il suo *sonic boom*.

CHUN LI

La combattente più graziosa, ma non fatevi ingannare: ha muscoli d'acciaio! Chun Li non è molto forte, ma molto veloce e agile, ed è dotata di una grande tecnica, sia nei calci che nei pugni: micidiale il suo *spinning bird kick*.

DHALSIM

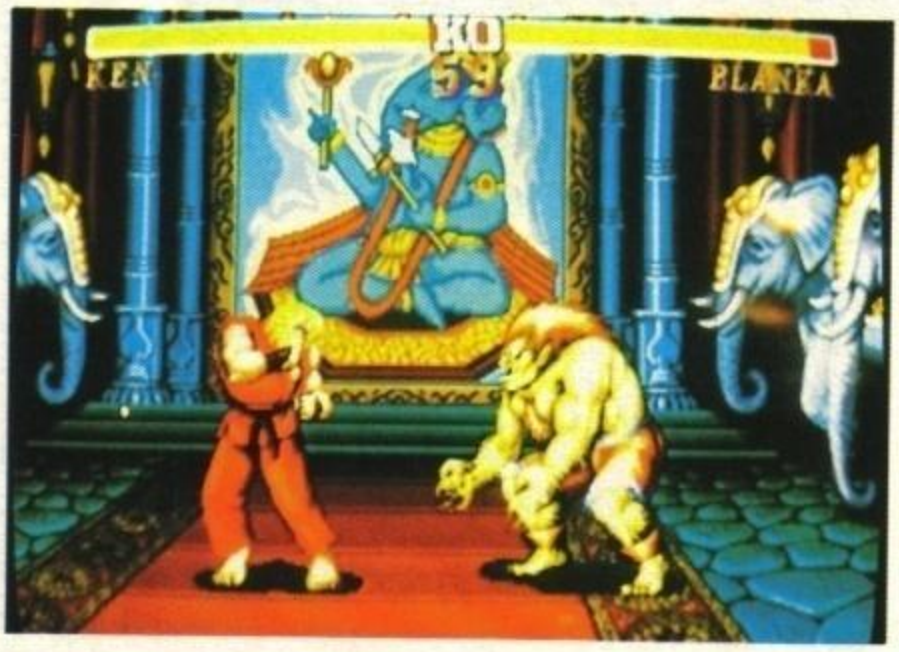
Ecco l'uomo di gomma: il maestro di yoga manipola il proprio corpo in maniera inverosimile, colpendo anche a grande distanza. Le sue mosse speciali sono lo *yoga fire* e il *fire blast*, da evitare accuratamente!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE ACTION



TROPPI PULSANTI?

La quantità dei comandi è una cosa che può sconcertare a prima vista: sei tasti fra calci e pugni - oltre naturalmente al joystick - ma la faccenda è ancora più complessa di quanto sembri! Ogni pulsante imprime una diversa potenza al colpo onde infliggere più o meno danni all'avversario, ma contemporaneamente ci espone ai suoi colpi in proporzione. Inoltre ogni lottatore dispone di mosse speciali quasi invincibili ottenibili combinando joystick e pulsanti: per trovarle bisogna anche trovare un modello con una plancia abbastanza grande da poter contenere tutti i comandi!

HONDA **ZANGIEF**

Altro lottatore "monumentale", Honda è un campione di Sumo e sfoggia una quantità di tecniche: *nerve pinch*, *hundred-hand punch*, *headbutt*, *bear hug* e *knee slap*; la sua debolezza è invece nei calci.

Questo finto grassone è un lottatore russo lento ma dalla forza sovrumana. Il suo mortale *spinning punch* fa strage dell'energia degli avversari e il suo *pile driver* può finirli in un battibaleno.

ARCADE

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	93

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

Questo mese mi sento particolarmente cattivo: visto che mi hanno tolto un paio di pagine per la parte dedicata ai coin-op (troppo materiale su cui scrivere!) dovevo decidere cosa "tagliare" e la scelta è caduta su una parte dedicata ai trucchi. Ad esempio, chissà quando potrò raccontarvi come vedere il 102° round di *Bubble Bobble*, o come ottenere 256 crediti allo stesso gioco?! (Finiscila con queste scene pietose: se avessi consegnato gli articoli in orario non ci sarebbero stati problemi! - Fabio) Per il momento dovrete "accontentarvi" di qualche omino extra per *Hammering Harry* e di una guida esplicativa per altri due videogiochi tutt'altro che facili: *Strikeforce*, il *Defender* del 2000, e *Bells & Whistles*, il seguito di *Parodius*. E per finire una notizia tratta da Automat: la Sega giapponese ha aperto cinque nuove sale da intrattenimento e pare che la più grande sia la *Cineset* di Osaka, che vanta un afflusso medio (e sottolineo MEDIO) di 50.000 giocatori al giorno! Mi sembra il minimo, visto che la Sega avrebbe impiegato la sciocchezza di 400 milioni di dollari nell'impresa...
Alla faccia di coloro che preconizzano un rapido tramonto dei coin-op in favore dei sistemi casalinghi! **Maurizio Miccoli**

Vi ricordo l'indirizzo a cui mandare le lettere riguardanti il mondo dei coin-op:
KILLED GAMES
COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

BELLS & WHISTLES

In Italia questo coin-op della Konami è appena arrivato in circolazione, ma non mi pare goda di una grossa diffusione, al pari del suo "ispiratore", *Parodius*, di cui vi ho già ampiamente parlato: possibile che i nostri gusti siano così differenti rispetto a quelli dei giapponesi?

Sono andato a controllare le classifiche della rivista giapponese di settore, Game Machine, e ho potuto constatare che in marzo *Bells & Whistles* è entrato trionfalmente in classifica, direttamente al terzo posto: non sarà come *Street Fighter II* (comparso improvvisamente ad aprile al secondo posto, per poi andare ad occupare la pole position") ma non è male davvero...

Forse il livello tecnico medio dei giocatori italiani (non dei campioni!) non è ancora sufficientemente sviluppato?!

In effetti le prime volte che si gioca a questo coin-op si riceve l'impressione di una grande confusione (eufemismo!) e spesso si muore senza nemmeno saperne il motivo: questo perchè *B&W* ha una particolare struttura "multi-scroll", il che significa che ci sono diversi fondali che scorrono con differenti velocità e a volte anche con un movimento laterale oltre che verticale.

Se a questo aggiungiamo che ci sono un'infinità di formazioni di alieni che spuntano da ogni dove - ognuna con la propria particolare traiettoria - che sui vari fondali si trovano anche dei nemici fissi che si confondono con il fondale stesso (per non parlare di quelli che compaiono, sparano e scompaiono nel nulla) e che di tanto in tanto compaiono gruppi di nuvole, da alcune delle quali salta fuori una campana, si può ben capire l'iniziale stordimento di qualsiasi giocatore.

Ma ben presto ci si rende conto che sono proprio le campane il nostro alleato più importante: come in *Parodius*, se vengono raccolte in sequenza quando sono color giallo oro danno 500, 1.000, 2.500, 5.000 e poi sempre 10.000 punti, ma qui sono molte di più e quindi si possono totalizzare molti punti in poco tempo (basta confrontare il record nella pagina dei record!).

Se invece spariamo alla campana e le facciamo cambiare colore, potremo ottenere diversi tipi di power: la blu dà lo *speed up*, la grigia il *colpo doppio*, la viola una specie di "coda" formata da vari *option*, la rossa lo *shield* (cioè la barriera) e la nera lo *speed down*, che decrementa la nostra velocità; fortunatamente anche in *B&W* il prendere una di queste campane non interrompe la serie di quelle che danno i punti.

Anche lungo il percorso ci sono alcuni avversari che donano altri poteri supplementari, come il colpo triplo o l'omino

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

supplementare che si può agganciare sia a destra che a sinistra del nostro; il problema è che se aggiungiamo troppo potenziale bellico al nostro omino-astronave, rischiamo di creare ancora più confusione e di non capire quali sono i nostri colpi e quali quelli degli avversari! In alcuni punti quindi è meglio non rischiare più del dovuto, perché se si muore si va rapidamente in Game Over visto che la nostra astronave va troppo lenta, specie dal sesto quadro, in cui lo scroll del gioco aumenta leggermente di velocità.

Il gioco termina dopo sette fasi, presenta l'ormai usuale lista degli autori e poi ricomincia molto più difficle di prima, a un ritmo quasi scandaloso.

STRIKEFORCE

Nel 1981 La Williams produsse uno dei videogiochi più belli in assoluto: *Defender*. Questo coin-op costituiva un tale salto di qualità per quell'epoca che fu utilizzato come scusa per aumentare in maniera definitiva il costo della partita, da 100 a 200 lire.

Grafica a colori stupenda, mai vista sino a quel momento, sistema di comandi molto complesso, ma nello stesso tempo "acchiappante" (a sinistra: leva a due direzioni, alto-basso, e pulsante per girarsi - a destra tre pulsanti per lo sparo, la velocità e la bomba - in mezzo pulsante per l'iperspazio!), un gioco appassionante con un radar perfetto furono gli ingredienti che resero *Defender* un grande classico.

Dopo un decennio la casa di Chicago ci riprova (anche se il gioco è targato Midway si tratta della stessa ditta, visto che oggi entrambe sono sussidiarie della WME): un joystick e tre pulsanti, più qualcosa come tredici armi diverse a nostra disposizione la dicono lunga sull'impegno profuso...

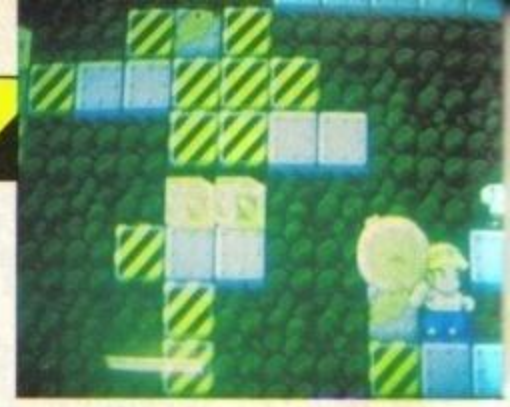
La vicenda si svolge nell'anno astrale 2081: dobbiamo fronteggiare le orde dei sauriani, civiltà superiore che muta ogni forma di vita in forma sauriana.

In pratica dobbiamo scorrazzare sui vari pianeti con il nostro caccia spaziale per eliminare ogni forma aliena, servendoci del radar, o scanner, per individuare nemici e icone supplementari.

"Ripulito" il pianeta possiamo rientrare nella navetta spaziale che ci porterà in uno schermo in cui potremo scegliere il pianeta successivo o un pianeta-negozio, ove si possono acquistare vari poteri, sempre se si possiedono soldi.

Per avere questi ultimi bisogna prima raccogliere i cristalli di Tailitio: per saperne di più vi consiglio, prima di giocare, di spendere qualche minuto a leggere le istruzioni, che compaiono premendo il pulsante dello sparo. Saprete così quali armi selezionare con il secondo pulsante, e quali utilizzare con il terzo: sullo schermo, in alto, compare una fila apposita di quadratini, per cui dovete avere un occhio anche per quella, oltre a uno per il pianeta e a uno per lo scanner...

Troppo difficile? Anche *Defender* lo era all'inizio e pure il sottoscritto ha imbucato parecchie monetine prima di poter giocare ore con un gettone, ma ne valeva la pena!



HAMMERING HARRY

Ultimamente la Irem si sta specializzando nella produzione di videogiochi piuttosto difficili, e *Hammering Harry* è un po' la riprova di questa affermazione: fino a poco tempo fa si pensava addirittura fosse un'impresa completare il primo giro. Adesso invece, grazie al nuovo recordman italiano, Gabrio Secco, sappiamo che *HH* è un end-game, che finisce dopo il secondo ciclo, per un totale di dodici round, ma la difficoltà del gioco non è certo diminuita, per cui eccovi qualche piccolo consiglio per dare una mano a questo stravagante eroe.

Harry infatti è un tipo che va in giro per la città a massacrare banditi per mezzo di un grosso mazzuolo, ma oltre che a spaccare la faccia ai manigoldi è indispensabile che il nostro "fusto" si dedichi alla distruzione delle scatole disseminate lungo il percorso: perché queste contengono varie icone particolarmente utili: vediamole in dettaglio.

Il cappellino da minatore ci preserva da un contatto accidentale, che altrimenti causerebbe la perdita di un omino, mentre i mutandoni blu ci permettono di spiccare salti più alti.

Poi ci sono due icone in alternativa, ossia prendendone una si annulla il potere dell'altra: una specie di carruba incrementa la velocità di rotazione del martello, mentre il POW lo fa diventare enorme e devastante, il che è l'unica possibilità di scampo contro alcuni avversari, specie i boss di fine livello.

Infine c'è l'icona più "succosa": l'omino extra! Finora ne sono stati trovati tre, nel secondo, nel quarto e nel quinto round, per un totale quindi di sei in tutto il gioco: niente male!

L'unico problema è che in *Hammering Harry* se facciamo comparire un'icona e ci spostiamo in maniera da farla scomparire, poi non la ritroveremo più: bisogna quindi elaborare dei giri per evitare che ciò accada, ma ci sono anche gli avversari...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGHSCORES

Torna la classifica "corta", con una sola pagina, ma i record che contiene si fanno sempre più pesanti; ESH insiste, mandando una vignetta dedicata al record di *Tetris* (a proposito: Stefano non si nasconde come fai tu - anonimo torinese - e ti aspetta per farti vedere di persona come sia possibile fare diversi milioni con un solo credito, anche se il contatore si azzera al milione di punti!) (Finiscila con queste scenate da bullo di periferia! - Fabio) e io dovrò richiedere gli elenchi telefonici di tutt'Italia! Vi ricordo che se fate un record, potete mandarcelo anche con una semplice cartolina, ma DOVETE scrivere anche i vostri dati completi, compreso il TELEFONO!
L'indirizzo a cui scrivere è il solito:
SFIDA AGLI INGLESI -COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED.JACKSON -VIA POLA 9 -20124 MILANO

1943
3.094.270 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
AIR BUSTER
1.100.920 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ALPHA MISSION II (NEO-GEO)
1.185.550 Stefano Dal Santo (JAW), Vicenza
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BELLS & WHISTLES
1.502.550 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
BOXY BOY
33.362.210 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
CABAL
3.838.550 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
5.600.760 P Kollas, Grecia
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CAVE MAN NINJA
683.080 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
CHASE HQ
11.244.600 Michele Fin (BIT), Vicenza
CYBER LIP (NEO-GEO)
371.000 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
DANGEROUS SEED
2.484.250 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
DEMON'S WORLD
1.010.230 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.501.500 Martin Deem (MJD), Portsmouth
DYNAMITE DUKE
648.870 Simone Trevisani (SLY), Vicenza
EDF
1.500.800 Barbara Piras (EUR), Pavia
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR
811.600 Gabrio Secco (KBL), Milano
FINAL LAP (5 laps)
3'09""30 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP (4 laps)
2'32"58 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP (3 laps)
1'58"76 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP II (4 laps)
ITALY: 2'18"43 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
USA: 2'14"65 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL LAP II (3 laps)
ITALY: 1'46"55 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
2.850.440 Robert Swan (ROB), C+VG
GALS PANIC
1.182.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
GOLFING GREATS
meno 10 Paolo Baldassini (PXB), Firenze
HAMMERING HARRY
1.391.600 Gabrio Secco (KBL), Milano
174.600 Colin McWhirther, Irlanda del Nord
HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
283.760 Mario Gomez, Siviglia, Spagna
INSECTOR X
682.600 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KIKI KAIKAI
1.055.700 Luca Dossena (DOX), Milano
LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
260.070 Firoz Rawat, Manchester
LIGHTING FIGHTERS
661.280 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
MEGA TWINS
831.300 Gabrio Secco (KBL), Milano
NAM 1975 (NEOGEO)
980.000 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
NEW ZEALAND STORY
5.022.440 Gabrio Secco (KBL), Milano
3.500.000 Martin Deem (MJD), Portsmouth
ORDYNE
1.061.470 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
997.360 Michael Campbell, Croydon, Surrey
OUT ZONE
9.999.990 (932%) Barbara Piras (EUR), Pavia
PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
PIPE DREAM
1.329.880 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
PREHISTORIC ISLE
1.563.400 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
RAIDEN (solo fighter)
3.091.670 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
R-TYPE
1.098.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
10.935.200 Michael Campbell, Croydon
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SKY SMASHER
758.320 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SNAPPER
318.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SPLATTER HOUSE
289.400 Adriano Barbieri (DKS), Vicenza
STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
STREET FIGHTER II (1 COIN)
1.180.700 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER BASKETBALL
9.999.990 Maurizio Signorini (MAU), Firenze
SUPER BURGER TIME
728.400 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER MONACO GP
5.094 Massimo Zemin (ADA), Vicenza
4.973 Pasene R Faifua, Nuova Zelanda
SUPER QIX
1.962.260 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER VOLLEYBALL
92.200 Tellini+Bandini (AGW), Firenze
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
6.938 Sean Brewer, Hampshire
TETRIS (1 COIN)
997.723 Stefano Gilio (JEK), Bologna
186.320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
45.966.880 Craig Ross (ROS), Falkirk
TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon
VAN DYKE
1.648.400 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
VIDEO HUSTLER
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
WARDNER
5.686.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
9.999.990 Michael Campbell, Croydon
WONDER BOY
1.821.330 Sergio Tellini (ASW), Firenze

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL

Inauguriamo il terzo mese della rubrica con un salto nel passato. *Back to the Future* della Data East è un tipico flipper su licenza, tratta dalla serie cinematografica in tre parti di Ritorno al Futuro. Sempre nel passato, dedichiamo poi un addio alla Zaccaria di Bologna (nota negli ultimi anni come Mr. Game), che ha chiuso definitivamente i battenti. Chiude così una delle poche (se non l'unica) ditte europee costruttrici di flipper riuscita a diventare famosa persino negli Stati Uniti. Il loro ultimo (e rarissimo, distribuito in pochissimi esemplari - una chicca per i collezionisti) flipper si chiama *World Cup '90*; risale all'estate del 1990 di cui celebra i campionati mondiali di calcio. In Bonus, infine, qualche notizia sul vecchio e famoso *Black Knight*, di cui ha chiesto informazioni il lettore Mario Leonardi. Se avete domande, scrivetemi in redazione!

Federico "Wiz" Croci

WORLD CUP '90

Mr. Game

Fondata nei primissimi anni '70 dai tre fratelli Zaccaria, l'omonima ditta è stata l'unica in Italia a produrre flipper con struttura e disegni originali, non copiati da altri apparecchi già esistenti. Riuscita a superare brillantemente il passaggio dalla produzione elettromeccanica a quella elettronica (a differenza di altre società, fallite per non aver saputo adeguarsi all'evolversi della tecnologia), in seguito ad alcune difficoltà economiche cambia nome e proprietario diventando Mr. Game nel 1988. Sotto tale marchio sono stati prodotti solo *Dakar* (1988), *Motor Show* e *Mac Attack* (1989), oltre a questo *World Cup '90*. La principale innovazione visibile in questi quattro flipper consiste nella presenza di un monitor tramite il quale si giocano alcuni brevi e semplici videogames, attivati in alcuni momenti del gioco mentre si ferma l'azione sul piano. I videogiochi si controllano con i due pulsanti dei flipper, usati per muovere a destra e sinistra gli oggetti sullo schermo. In realtà l'idea non è del tutto nuova, essendo già stata utilizzata - anche se diversamente - a partire dal 1979 in alcuni flipper della Gottlieb e della Bally. *World Cup '90* presenta numerose curiosità: quando all'inizio si tira la pallina, questa finisce direttamente in una zona sotto al piano di gioco normale, per poi venire lanciata nel piano superiore. Inoltre non c'è un numero fisso di palline da giocare, ma si affronta una specie di partita a calcio: si ha un tempo massimo di 90 minuti (non reali) per cercare di fare più reti possibili nell'apposita zona sul piano di gioco. Anche il flipper può segnare delle reti, ovviamente facendo andare in buca la nostra pallina! In definitiva, un flipper molto strano, non difficile, adatto più ai giocatori occasionali che a quelli più esigenti.

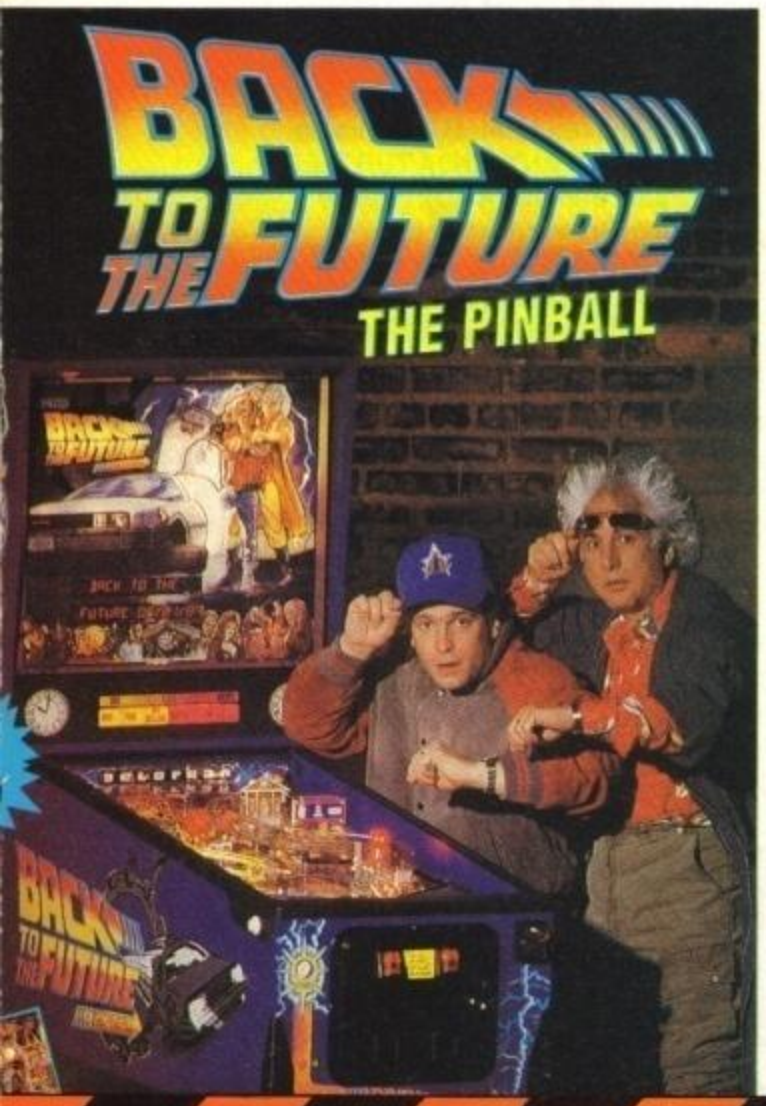
INSERT COIN

BACK TO THE FUTURE

Data East

La Data East continua con i suoi flipper che utilizzano suoni e immagini tratti in esclusiva da film famosi. In *Back to the Future* troviamo prima di tutto le musiche originali, digitalizzate in stereo dalla trilogia cinematografica: *Doubleback* dei ZZTop insieme a *Power of Love* e *Back in Time* di Huey Lewis & The News. Il flipper si divide per disegni e tecniche di gioco in due "anni": il 2015 e il 1885 (corrispondenti al secondo e al terzo film), pur rimanendo ambientato nella cittadina di Hill Valley. Il gioco è talmente semplice che non ha bisogno di spiegazioni: dopo qualche partita avrete già capito tutti gli scopi! Un flipper quindi divertente, anche se a lungo andare può diventare noioso proprio per via della sua facilità.

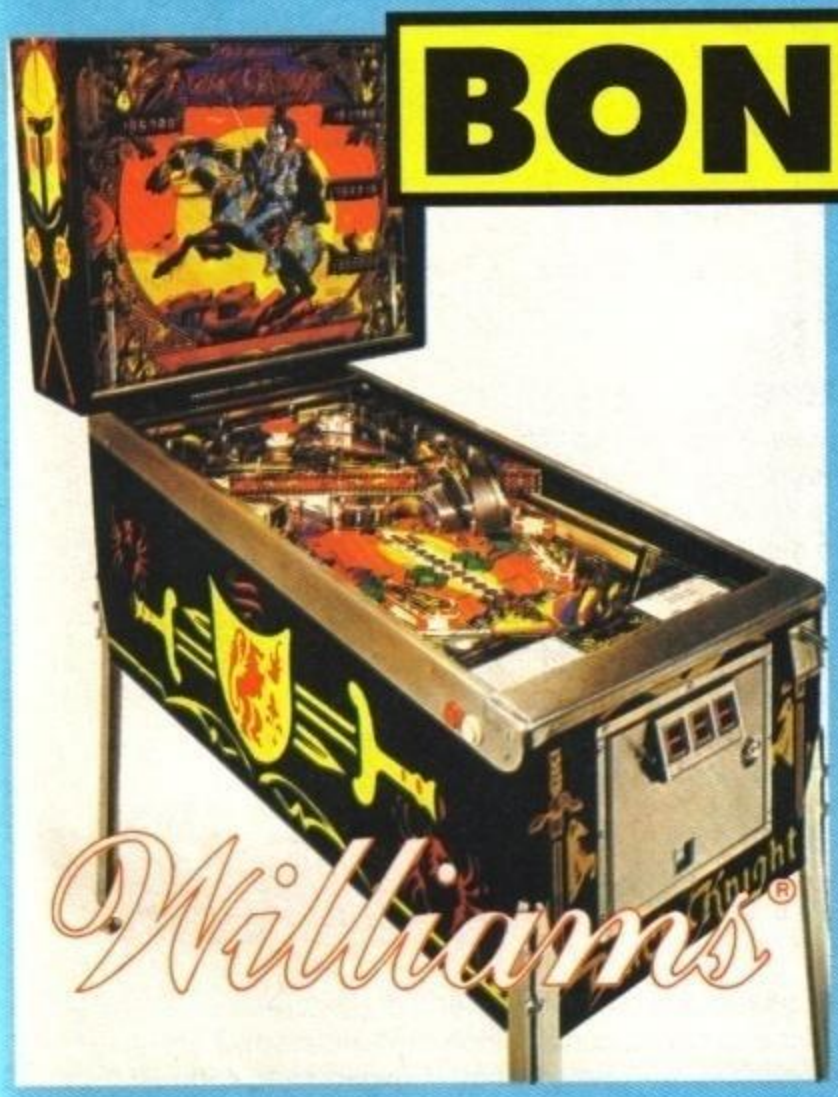
Una curiosità: i due personaggi nel depliant pubblicitario del gioco (riprodotto in queste pagine) sono Gary Stern e Joe Kaminkow, rispettivamente presidente della Data East e designer del flipper. Inoltre, occhio alle due luci rosse e verdi installate nel frontale del mobile proprio sotto al pulsante di inizio partita: se prima di giocare è accesa la luce verde va tutto bene; se invece c'è la luce rossa c'è qualche guasto: avvisate il gestore e controllate comunque se è il caso di giocare lo stesso.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BONUS



Black Knight, prodotto dalla Williams a partire dal novembre 1980, è stato uno dei più venduti di quell'anno. Se possedete un C64 e vi sembra un flipper familiare, è perché è stato copiato in *David's Midnight Magic*, un famoso videogioco di 5/6 anni fa.

Se guardate attentamente la foto, noterete che i pulsanti del flipper sono due per lato: il pulsante rosso serviva infatti ad azionare per qualche secondo due potenti calamite che indirizzavano la pallina che si stava per perdere verso zone più sicure. Mitica la malvagia risata digitalizzata del Cavaliere Nero quando la pallina (malgrado la calamita, magari azionata troppo tardi) veniva persa lo stesso! Anche quando nessuno giocava, il flipper sfidava a parole chiunque si fosse trovato nei paraggi a "duellare" contro il Cavaliere Nero. Altri effetti digitalizzati molto bene comprendevano uno scalpitio di cavalli ogni volta che veniva lanciata una pallina. Per la prima volta veniva poi usata una caratteristica molto sfruttata in seguito: il *Double* e il *Triple Scoring*. Infatti, con due o tre palline contemporaneamente in gioco, tutti i punteggi ottenibili sul piano venivano moltiplicati per 2 o per 3.

Si tratta anche del primo flipper "multilevel" prodotto dalla Williams: il gioco si svolge cioè su due piani ben distinti, ad altezze separate, comunicanti tramite rampe metalliche. In seguito sono stati prodotti flipper con due, tre e persino quattro diversi livelli.

Se si giocavano partite con almeno due giocatori, alla fine delle palline regolamentari il vincitore (in base al punteggio) aveva 30 secondi di palline illimitate per cercare di abbattere tre volte tutti e quattro i gruppi di bersagli cadenti. Riuscendoci accendeva lo special, di solito del valore di una partita. Questo flipper è uno dei classici di ogni tempo: equiparabile solo allo *Xenon* (Bally, 1980 - prossimamente su queste pagine), ha avuto un seguito nel 1989, sempre dalla Williams, con *Black Knight* 2000.

I titoli su questa rivista sono disponibili da

PLAYGAMESHOP

via Carlo Alberto, 39 - 10123 Torino - Tel. 011/517740

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO

Per Sega Mega Drive - Game Gear - Superfamicon - PC Turbo Express - Game Boy - Lynx - Amiga MS-DOS - Neo Geo - Commodore 64

SEGA MEGA DRIVE - 350.000

Whip Rush	Zero Wing
Arrow Flash	Fatal Labirinth
Soccer	Sword of Vermillion
James Pond	Dark Castle
Midnight Resistance	Alien Storm
Super Air Wolf	Verytex
Sonic Kageki	Aero Blaster
Dick Tracy	Bonanza Bros
Warderer	*Da 59.000 a 125.000*

GAMEBOY - 168.000

R-Type	Boxing
Space Invaders	Maniac Mansion
Bubble Bobble	Robocop
Burger Time	Kenshiro
Contra	Pinball
Zeoth	Dragon's Lair
Wrestling	Spiderman
Da 39.000 a 79.000	

LYNK - 175.000

Blue Lightning	War Bird
Rygar	Tournment Cyberball
Road Blaster	Ninja Gaiden

GAME GEAR - 320.000

Skeek	Torpedo
Wooly Pop	S. Monaco GP
Fantasia	Wonder Boy
Chase HQ	Devilish
Mickey Mouse	Pengo
G-LOC	Psychoworld
Da 59.000 a 89.000	

SUPER FAMICOM - 590.000

Big Run	R-Type
Final Fight	Bombuzal
F-Zero	Pilotwings
Simul City	Ultraman
Darius III	*Da 90.000 a 159.000*

NEO GEO - 800.000

Baseball	Super Spy
Magician Lord	Shangai
Ninja Combat	Golf

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE

PC ENGINE

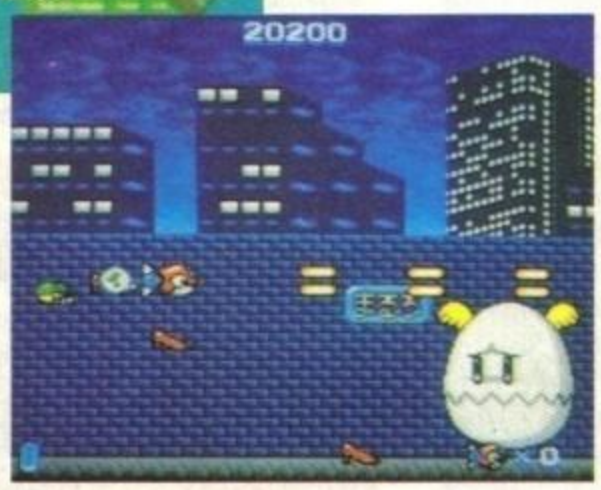
Sport assurdi, spara-e-fuggi, blast'em up, una conversione non-conversione e addirittura un baseball rotondo nello spazio PC Engine di questo mese! Wow, come posso trattenermi?

HELLFIRE

NES AVENUE (CD-ROM)

Ma è galattico! Ma è stupendo! Ma è fantastico! Stiamo parlando di *Hellfire*, uno dei migliori (forse addirittura IL migliore) shoot 'em up per il PC Engine. Nonostante sia una conversione da Megadrive la piccola macchina NEC questa volta ha battuto la sua sorellona della Sega. Grafica strepitosa, sonoro mega, giocabilità ultramassiccia e divertimento assicurato. Dovete comprarlo!

GLOBALE **95%**



L-DIS

NCS (CD-ROM)

Ne abbiamo visti di giochi idioti nella nostra lunga carriera, ma questo li batte veramente tutti: pensate che la nostra astronave spara delle scarpe con i tacchi a spillo contro dei sommergibili con gli occhi, degli stivaloni animati e delle uova robotizzate! Nonostante la grande dose di demenzialità *L-Dis* è veramente bello: grafica rotonda e coloratissima, sonoro OK, la giocabilità c'è, la longevità pure... Non vedo proprio perchè non dobbiate comprarlo!

GLOBALE **92%**

WORLD STADIUM '91

NAMCOT

Sono un grande fan del baseball, ma questo qui non lo reggo proprio. Grafica da Nintendo, giocabilità zero e sprite tondi! Non riesco a capire come faccia a piacere ai giapponesi: non c'è nulla di eccezionale.

GLOBALE **60%**

LAST ALERT

NEC (CD-ROM)

Guy Kazama è l'unica persona al mondo che possa rubare un caccia stealth in possesso di pericolosi terroristi. In effetti, Guy è un mercenario che si veste come Rambo e assomiglia pericolosamente a Ken il Guerriero! Il gioco assomiglia a una versione superpotenziata del vecchio *Rambo II* per C64, ossia un programma "alla *Commando*" con un minimo di strategia. Belle le musiche, ma viste le poche animazioni il CD è un po' sprecato.

GLOBALE **64%**

VALIS II

NEC (CD-ROM)

Dunque... *Valis 1* c'è solo per Megadrive, *Valis 3* è su CD-ROM ma è in giapponese e in *Hunter Yoko* sul Megadrive ricompare la spada Valis: meno male che almeno questa puntata è in inglese e su CD-ROM! Yuko è una ragazza proveniente dal Regno dei Sogni, e possiede una spada magica con cui combatte gli Incubi che cercano di invadere la Realtà. In pratica il gioco assomiglia a *Rastan* , ma è molto più vario e contiene numerose sequenze animate che lo rendono quasi un film. Interessante, anche se conviene provarlo prima di comprarlo.

GLOBALE **76%**

ADVENTURE ISLAND

HUMAN

Aah, ecco qua un gioco che vale la pena di giocare! Nientepopodimeno che la conversione di *Wonderboy III* da Master System! Prendete *Wonderboy II*, miglioratelo sotto gli aspetti grafico/sonori, espandetelo in termini di grandezza, aggiungeteci trasformazioni animalesche (uomo-lucertola, uomo-topo, uomo-piraña, uomo-leone e uomo-falco. No, niente Uomo-Tigre!) e voilà! Il capolavoro è fatto.

GLOBALE **92%**

Y'S - BOOK I & II

NEC (CD-ROM)

Arrivano finalmente i giochi su CD-ROM in lingua inglese! Questo è senz'altro uno dei migliori acquisti per chi possiede il costoso lettore: nientemeno che le prime due parti del gioco di ruolo dinamico più famoso del mondo! La prima è quella già vista sul Master System (ma con un sacco di musiche, animazioni e grafica superdefinita), che una volta completata dà accesso al giusto seguito, ugualmente appassionante. Vario, affascinante, comprensibile... bello!

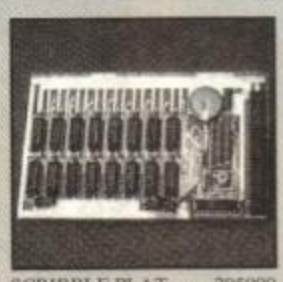
GLOBALE **97%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PROFESSIONALE



AMIGA 500

SUPRARAM 512Kb	150000
SUPRARAM RX 1-8Mb	330000
SUPRA HD 52Mb con 512Kb	1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb	2170000

AMIGA 2000/3000

HD 44Mb REMOVIBILE Interno	1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno	1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb	250000
SUPRACARD 52Mb SCSI	980000
SUPRACARD 80Mb SCSI	1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI	1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000	265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000	265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000	499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000	730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000	960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000	1200000

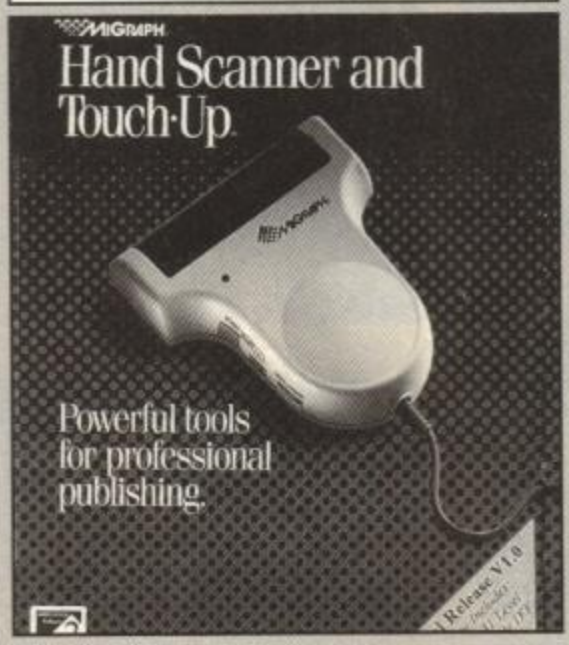
MODEM

SUPRAMODEM 2400 Interno	290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno	290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'err.	410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'err	410000

PROFESSIONALI AMIGA

DEMON	145000
D PROFESSIONAL	590000
CAD TRAN.	275000
-MAX II	300000
-TALK III	145000
EGIS ANIMAGIC	139000
UDIOMASTER III	139000
EGIS DRAW 2000	369000
EGIS SONIX 2	115000
EGIS VIDEOTITLER	199000
MIGA LOGO	129000
MOS	125000
MOS 1.2	
NALIZE 2.0	139000
NIMATE 3D PAL	210000
REXX LENGUAGE	79000
RT DEPARTMENT	289000
ZTEC C DEV.	499000
AD 4.0	79000
BS PC	209000
NCH. MODULA 2	279000
ROAD.BACKROU	
ROAD.TITLER 2	459000
UCHER 2.0	69000
A.P.E. 68K	119000
NIGARI CONS.	329000
CLIMATE 1.2	62000
CROSS DOS	59000
CYNIUS ED	139000
DE LUX PRINT II	129000
DIGI PAINT 3	139000
DIGI WORKS 3D	179000
DIRECTOR THE	99000
DISK MASTER	75000
DISK 2 DISK	79000
DISTANT SUN	99000
DOS LAB	49000
DSM DISASSEMBLER	95000
EXCELLENCE	399000
EXPRESS COPY	69000
GD PROF.DRAW 2.0	245000
GD PROF.PAGE	515000
HI SOFT BASIC	120000
IMAGINE PAL	415000
J-FORTH	255000
LATTICE C++	704000
LATTICE C 5.11	415000
M	269000
MAC 2 DOS	189000
MACRO PAINT	179000
MANX C DEVELOP.	425000
MANX C PROF.	399000
MAXIPLAN PLUS	265000
MY PAINT	79000
ONLINE PLATINUM	139000
PAGE STREAM 2.1	300000
PAGE STREAM FONT	59000
PEN PAL	210000
PIXEL 3D	115000
PIXOUND	115000
POWER WINDOW	129000
PRINT MASTER	69000
PRO BOARD	650000
PRO NET	650000
PRO VIDEO PLUS	459000
PRO WRITE	169000
QUARTERBACK	95000
SCRIBBLE PLAT	205000
SCULPT 3D XL	239000
SCULPT ANIM. 4D	820000
SCULPT ANIM 4D Jr	219000
SYNTHIA	149000
TURBO SILVER 3.0	279000
TV SHOW*PRO	139000
TV TEXT*PRO	139000
VIDEO EFFECT 3D	320000
WORKS PLATINUM	399000
X-CAD DESIGNER	220000

ACTION REPLAY II
179.000 IN ITALIANO



ACCESSORI AMIGA

ESPANSIONE 512 Kb A500	79000
ESPANSIONE 512 Kb A500 con clock	89000
ESPANSIONE 1.5 Mb A500 con clock	265000
ESPANSIONE 4 Mb A500 0K con clock	210000
DRIVE ESTERNO ROTECK	179000
DRIVE ESTERNO 5"1/4	370000
TAVOLETTA APRO DRAW 12*12	950000
TAVOLETTA EASYL	685000
OMEGA SOUND SAMPLER 56 Khz	150000
PERFECT SOUND 3.0	149000
EASY SOUND	130000
SCANNER SHARP JX 100 COLORI	1650000
SCANNER SHARP JX 300 COLORI A 4	3880000
SCANNER MIGRAPH 400 DPI 256 Toni di grigio	750000
TELEVIDEO AMIGA	199000
VIRUS PROTECTOR	79000

ESPANSIONE A500
79.000

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

Commodore

AMIGA 500	680000
AMIGA 2000	1360000
AMIGA 3000 25:40	TELEFONARE
AMIGA 3000 25/100	TELEFONARE
1084 S Monitor Stereo	455000
1950 Monitor VGA	639000
1011 Drive esterno	189000
2088 Scheda Janus XT + 1 Floppy	610000
2286 Scheda Janus AT + 1 Floppy HD	839000
1230 Stampante 9 aghi B/N	299000
1270 Stampante a getto d'inchiostro	299000
1550 Stampante 9 aghi COLORI	420000

VIDEON III

DIGI VIEW 4.0

PERFECT SOUND 3.0

I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

GENLOCK & DIGITALIZZATORI

GENLOCK MKII	399000
GENLOCK VHS	750000
GENLOCK SVHS	1100000
VIDEOMASTER SVL1	1880000
VIDEON III + PHOTON PAINT 2.0	599000
DIGI VIEW 4.0 GOLD	259000
DIGI DROID	129000
EASY VIEW	110000
PAL RGB CONVERTER	199000

SPEDIZIONI ESPRESSE
IN TUTTA ITALIA
24/36 ORE

SOLO SU RICHIESTA ALL'ORDINE
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE ATARI ST

Humour di bassa lega, cloni di coin-op e conversioni: tutto nei Bytesize di questo mese per ST. I nostri esperti hanno indagato e scoperto che...

VIZ

Virgin

Pressoché identico alla versione Amiga, *Viz* per ST è OK nella sezione audio-visiva, ma abbastanza noioso per quanto riguarda la giocabilità. I fans sfegatati di Pierino lo ameranno, ma in realtà non è nulla di speciale.

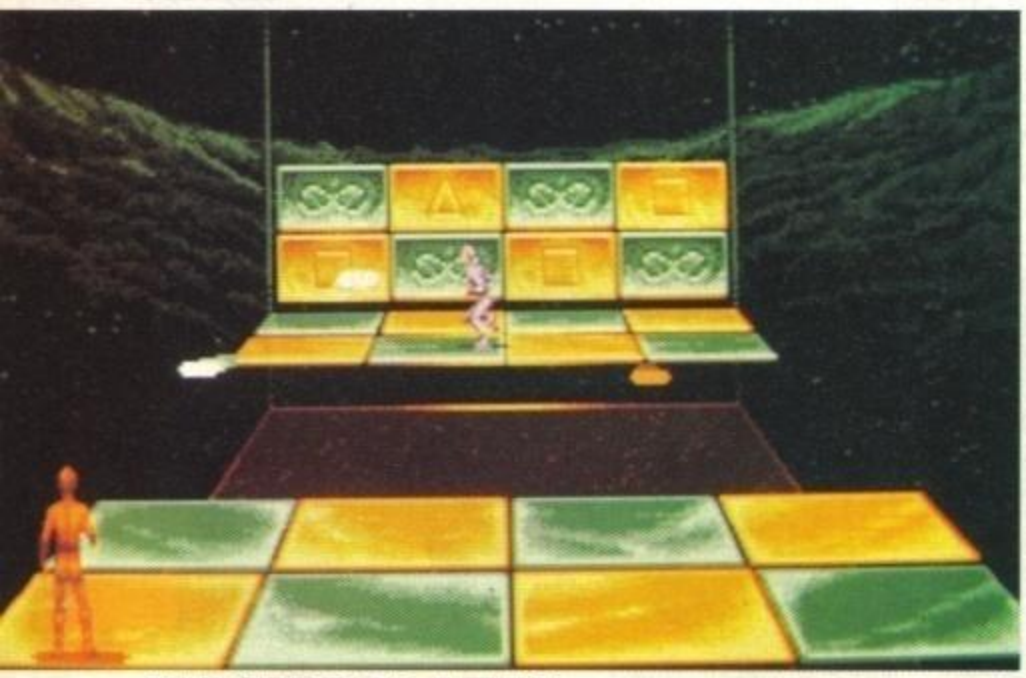
GLOBALE **59%**

DISC

Loriciel

Ok, su le mani: chi ricorda il gioco del disco di *Tron*? Beh, *Disc* è virtualmente identico — dovete semplicemente lanciare appunto il vostro disco e sperare di ammazzare l'avversario! Chiunque sia in vena di nostalgie varie potrebbe anche provarlo, gli altri ne possono fare tranquillamente a meno.

GLOBALE **63%**



MASTERBLAZER

Rainbow Arts

La versione Amiga NON è stata recensita qualche numero fa — cosa ci volete fare: non siamo in giro da molto! Ad ogni modo, se l'avete vista, la versione ST è altrettanto veloce, colorata e divertente. I giocatori con la passione per gli sport futuristici di questo genere dovrebbero senz'altro aggiungerlo alla loro collezione.

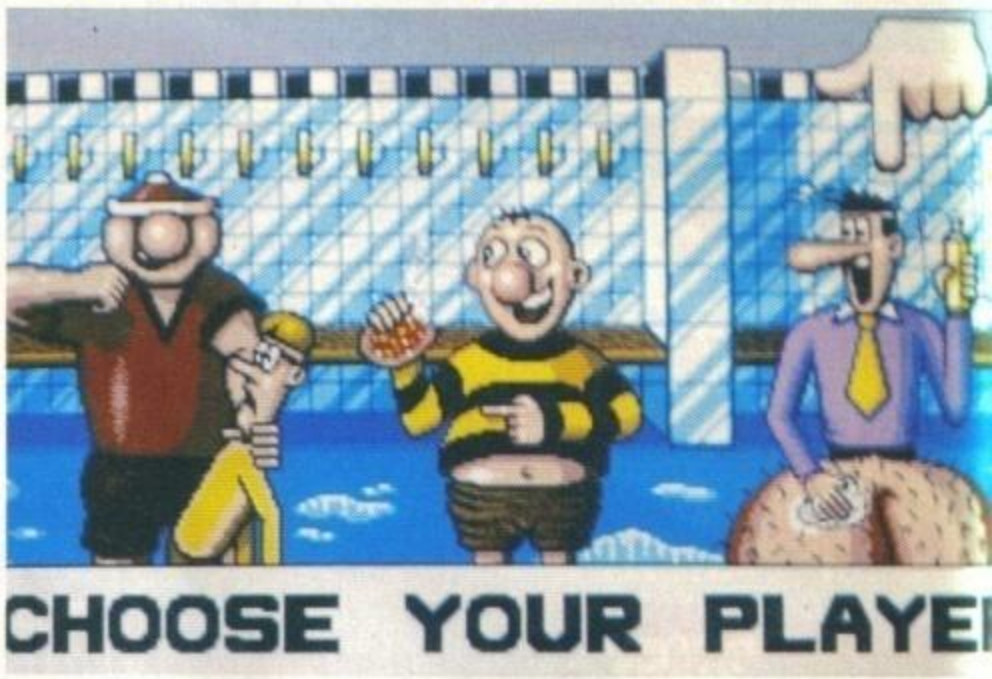
GLOBALE **89%**

'NAM

Domark

Di tutti i giochi mai fatti sul Vietnam, questo deve essere uno dei più complessi, se non *il* più complesso. Con mappe dettagliate e un esagerato numero di opzioni tattiche - senza contare la possibilità di essere due presidenti americani (uno alla volta, naturalmente) - è un must per gli appassionati dei giochi di strategia in genere.

GLOBALE **90%**



SKULL AND CROSSBONES

Domark

La squallidissima conversione di *STUN Runner* ha macchiato ulteriormente la non troppo pulita reputazione della Domark e questo titolo senz'altro non aiuta a migliorare la situazione — sprite zoppi, fondali abbaglianti e giocabilità confusa. Lasciatelo perdere, và.

GLOBALE **53%**

NEWS FLASH

Sta per arrivare su tutti i vostri ST la conversione di un misconosciuto coin-op della Taito, *Volfied*. Praticamente si tratta di una nuova versione dell'arcaico *Qix*, con in più un sacco di alieni, poteri extra e le solite menate. Le versioni PC Engine e Megadrive, pur essendo completamente differenti tra loro, erano molto divertenti, per cui...

La Core è piuttosto occupata al momento con il suo primo simulatore, *AH-73M Thunderhawk*, basato su un inesistente elicottero da combattimento. Inoltre sta per uscire anche *Warzone*, uno shoot 'em-up a due giocatori sulla falsariga di *Commando*.

E per finire, *Awesome*! La Psygnosis infatti sta per commercializzare la versione per ST di questo gioco graficamente superbo; purtroppo però dovremo sopportare una leggera perdita di velocità, colori e qualità sonora. In effetti, mi chiedo cosa sia rimasto...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA BYTESIZE

Domark strikes back!!! In questi Bytesize trovate la recensione degli ultimi due capolavori della software house britannica, una compilation targata Psygnosis, un budgetino Impulze e, udite udite, un adventure della Enigma Variations. Più di così...

HYDRA

DOMARK

Prendete un coin-op eccezionale, divertente e tecnicamente perfetto, affidatelo ai programmatori del team ICE (responsabili di conversioni "fantastiche" quali *Turbo Out Run* e *SCI* su Amiga), fatelo lanciare dalla mitica Domark e voilà! Cosa otterrete? Esatto, avete indovinato: un gioco di guida con la grafica e il sonoro penosi, lo scrolling stolido, poco giocabile e assolutamente non divertente. Ancora una volta possiamo urlare "Grazie Domark!!!"...

GLOBALE **41%**

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Impulze

Lo sport del misterioso hamburger surgelato nero è alla carica con questa simulazione non tanto malvagia, che prevede gioco singolo e in coppia nonché grafica discreta e un sacco di parlato digitalizzato. L'unico problema è il metodo di controllo che fa davvero pietà e richiede un sacco di tempo per impadronirsene. Fans dell'hockey, dategli un'occhiata.. ma senza sperare troppo.

GLOBALE **73%**

MONSTER PACK 1

Psygnosis

Questa scatola contiene *Nitro* (buono), *Infestation* (anche lui buono ma non pazzamente) e il famoso *Shadow of The Beast*, che è molto bello da vedere ma anche decisamente noioso. I giochi non sono proprio galattici, ma a questo prezzo val bene l'acquisto soprattutto se siete dei supporter della Psygnosis.

GLOBALE **79%**

SKULL AND CROSSBONES

Domark

La versione Amiga del coin-op Tengen non è certo migliore di quella per ST: dopotutto però anche l'originale da sala non era un gran che, e questo dimostra che non si può far passare un gioco Domark dalla cruna di un ago (non c'entra niente ma fa lo stesso). Gli amanti del genere lo troveranno carino per un po', gli altri lo infileranno tutti nel forno a microonde.

GLOBALE **55%**

THE FAMOUS FIVE

Enigma Variations

I quattro ragazzini e il loro cane tratti dalla poco fervida fantasia di Enid Blyton non sono esattamente i personaggi più eccitanti dell'universo. Ad ogni modo, se siete generosi e se avete un fratellino o una sorellina, magari troverete interessante pensare a questo gioco come un regalo di compleanno (in inglese) per loro.

GLOBALE **70%**

NEWS FLASH

Mentre leggete queste righe dovrebbe essere uscito *Nam* della Domark, basato sul conflitto Vietnamita tanto caro al cinema americano. Potrete fare sia il più umile dei soldati sia il presidente, l'importante è vincere la sporca guerra e venirne fuori puliti.

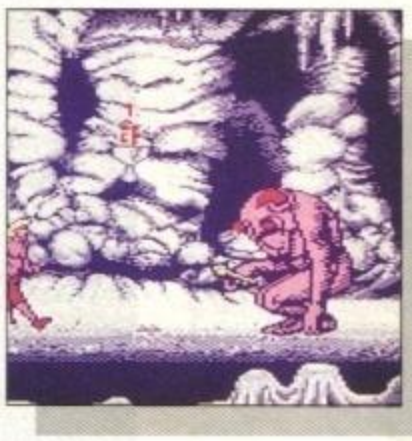
Wing Commander, lo spettacolare gioco della Origin ambientato nello spazio profèndo (quello del mostro orrendo) sta per essere convertito su Amiga e uscirà quest'anno. La versione PC era giocabile solo su macchine veloci il doppio e con più memoria dell'Amiga, così vedremo a cosa sarà ridotto quando uscirà. Che cosa taglieranno? Riusciranno forse a infilarci dentro tutto? Boh.

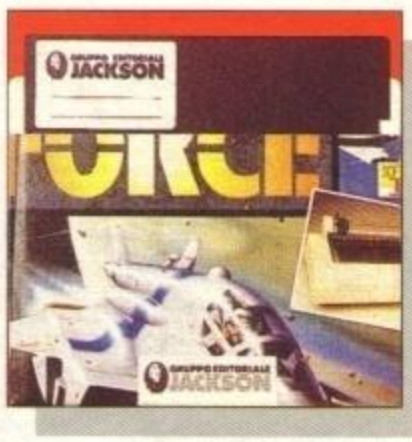
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

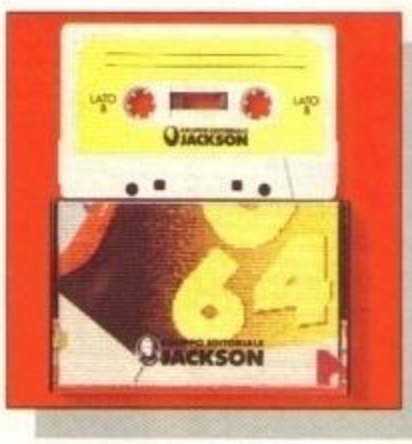
E' IN EDICOLA SUPERCOMMODORE

la rivista con floppy e tape dedicata a tutti gli utilizzatori di computer

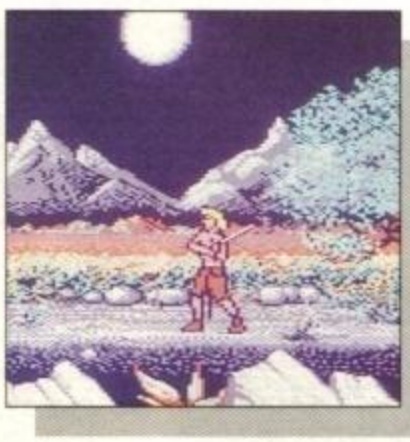


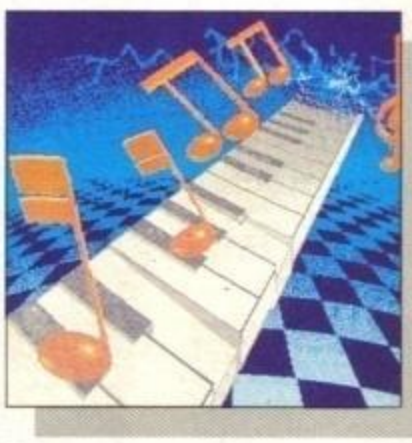


Commodore C 64/128. Supercommodore propone mensilmente un'accurata selezione



di articoli, videogames e utility. Con Supercommodore puoi giocare, studiare





e entrare nel mondo della programmazione.

Supercommodore è una pubblicazione

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CBM 64 BYTESIZE

Era ora! Quello che viene considerato il miglior gioco di corsa sui sedici-bit è finalmente arrivato sul C64! E - gioite gioite - c'è anche l'infame *Skull and Crossbones*! Beh, non demoralizzatevi, nei Bytesize capita anche questo...

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremlin

Tutti quanti pensano che *Lotus* sia il miglior gioco di guida su Amiga e ST, e, francamente, non possiamo negarlo. La versione per C64 è virtualmente identica alle altre per quanto riguarda presentazione e grafica, e persino il 3D è molto buono, anche se non a livelli esagerati. Divertente da giocare: merita un posto nella vostra collezione.

GLOBALE **89%**

VIZ

Virgin Games

La banda di *Viz*, dopo aver invaso tutti gli altri computer, è arrivata anche sul C64. Si può dire tranquillamente che è migliore di tutte le altre tecnicamente, ma non è un gran dire lo stesso visto che il gioco in sé non è niente di eccezionale. Con quei soldi fareste meglio a farvi una pizza con degli amici, date retta a me.

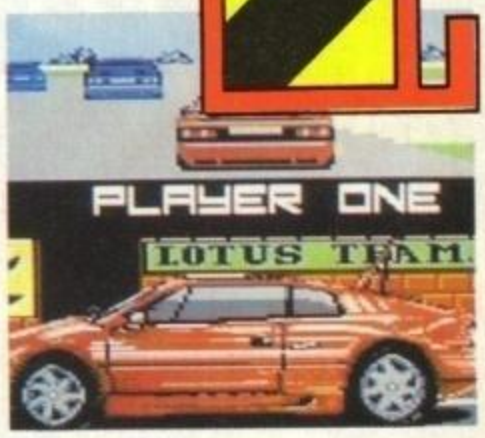
GLOBALE **66%**

SKULL AND CROSSBONES

Domark/Tengen

Aaargh! Pensavo che le versioni a sedici-bit fossero le peggiori possibili, ma qui si supera ogni limite! Gli sprite cubettosi si agitano in maniera incomprensibile attraverso un paio di fondali assolutamente inutili, e il sonoro vi farà senz'altro arrestare per schiamazzi. Assolutamente orribile, ecco cos'è. Errol Flynn si rivolterebbe nella tomba!

GLOBALE **32%**



NEWS FLASH

Beh, quasi niente di nuovo sul fronte C64 e Spectrum, se non per il fatto che Mercenary è in giro a prezzo budget, e se non lo avete vi consiglio vivamente di andarvelo a comprare. Inoltre, vi possiamo anticipare l'ennesimo gioco SSI per C64, dal titolo *Citadel of The Black Sun*, che è il seguito di *Secret of The Silver Blades*, che è il seguito di *Curse of the Azure Bonds*, che è il seguito di...

SPECTRUM

E' tempo di rispolverare le compilation con due "pacchi" Domark — ma c'è anche la conversione di un fortunato gioco di guida della Gremlin: chi ha detto che non c'è più fantasia?

TV SHOWTIME

Domark/TV Games

In effetti qui in Italia ne avremmo tranquillamente fatto a meno: è una compilation di giochi "quizzosi" tratti da trasmissioni inglesi qui da noi sconosciute! *Bob's Full House, Blockbusters, Every Second Counts, The Krypton Factor* e *Bullseye*. Nessuno di questi giochi, tra l'altro, ha ricevuto commenti positivi alla prima comparsa, perciò se per uno sfortunato caso dovesse capitarvi tra le mani la scatola, tiratela alla maggior distanza possibile (magari fino in Inghilterra).

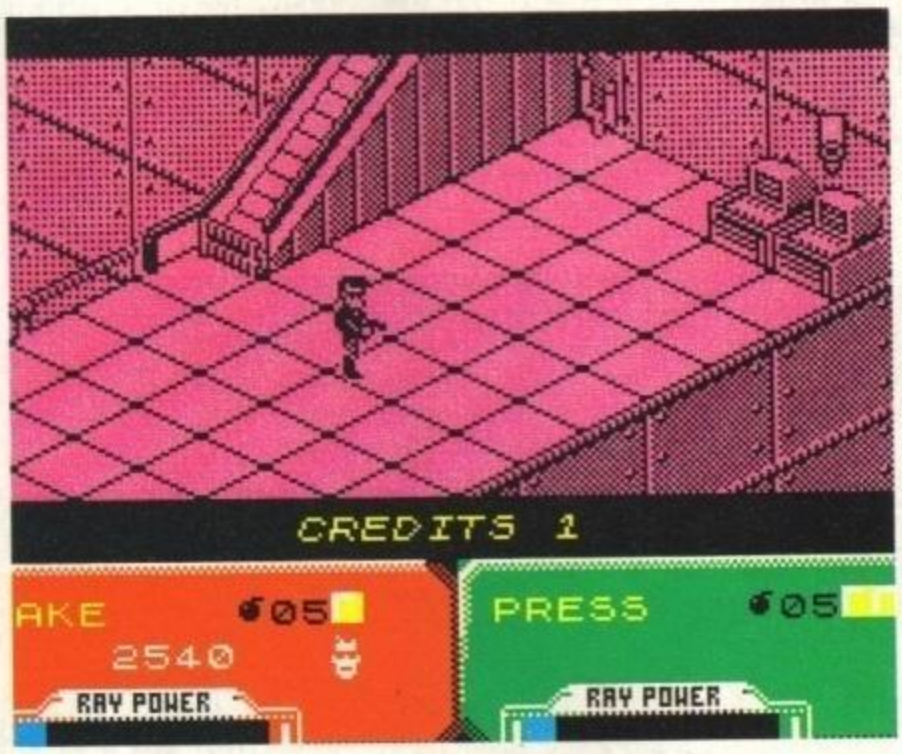
GLOBALE **43%**

THE WINNING TEAM

Domark

Si tratta di una compilation composta dai primi titoli della Tengen, i così così *Vindicators* e *APB*, gli eccellenti *Escape from the Planet of the Robot Monsters* (che come tutti sanno è il seguito di *Amazon Women on the Moon*), *Cyberball* e il fantastico, diabolico, entusiasmante *Klax*. In effetti, se non avete ancora questi titoli siete vivamente raccomandati di correre a comprarli: una compilation così non si trova tutti i giorni.

GLOBALE **90%**



TOYOTA CELICA GT RALLY

Gremlin

Confrontata con la versione Amiga, questo *Toyota Celica* è veramente una delusione. L'effetto 3D è abbastanza scattoso, il che in effetti rende la vita un bel po' complicata visto che non si riesce a capire esattamente contro cosa andrà a sbattere la macchina nel prossimo fotogramma. Dategli un'occhiata, ma non aspettatevi chissà che.

GLOBALE **70%**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

HIP HOP CULTURE

"C'è chi dice che si tratta di una moda. E' vero, è una moda, ma questa è una moda che durerà. Deve essere una moda, non c'è altro modo di agire. La nostra cultura deve essere venduta come un prodotto alla nostra gente perchè ci sono altri migliaia di prodotti che la bombardano ogni giorno. Storicamente, i neri americani sono dei consumatori, non hanno mai imparato a vendere." (Chuck D.)

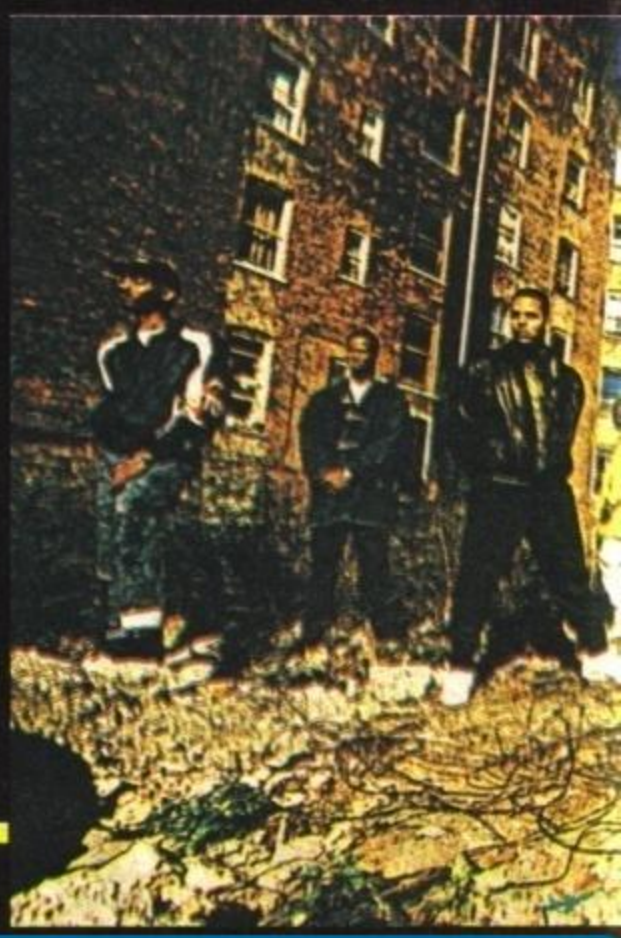
Spinti ad affrontare questa breve indagine sulla cultura Hip Hop ci è parso significativo iniziare con questa citazione del leader di uno dei più seguiti gruppi rap: i Public Enemy. Questo perchè crediamo non sia possibile prescindere dalle componenti sociali e culturali della comunità che crea un "prodotto".

La storia della gente afroamericana è ricca di importanti e significativi percorsi nel tentativo continuo di integrarsi in una società, quella americana, mai ricercata nè tantomeno desiderata. Giunti in America come schiavi e quindi forzatamente costretti ad integrarsi, gli americani di colore hanno saputo produrre numerose forme di comunicazione attraverso stili che hanno caratterizzato l'ormai numerosa comunità nera.

L'importanza della questione Africa, che nel movimento hip hop è una componente fondamentale, è sempre stata centrale nella cultura e nella pratica dei neri americani. Figure ormai leggendarie come Marcus Garvey o Malcolm X hanno denunciato nelle loro battaglie politiche la loro identità come africani. Gli aspetti esteriori che la musica Rap produce (il taglio dei capelli, i vestiti chiassosi, gli stemmi con i simboli dell'Africa, ecc.) sono altrettanti aspetti del profondo legame dei neri americani con i popoli africani.

Ma torniamo alla musica, alle avventure africaneggianti. Chi di voi ricorda jazzisti come John Coltrane o Miles Davis? Il funky o il soul degli anni '60-'70 (Ray Charles, James Brown, ecc.)? Così come molti dei loro predecessori, i "rappers" dei ghetti neri di New York, fin dagli inizi, hanno posto l'Africa emblema della loro musica, della loro letteratura, della loro danza e delle altre loro numerose forme di comunicazione.

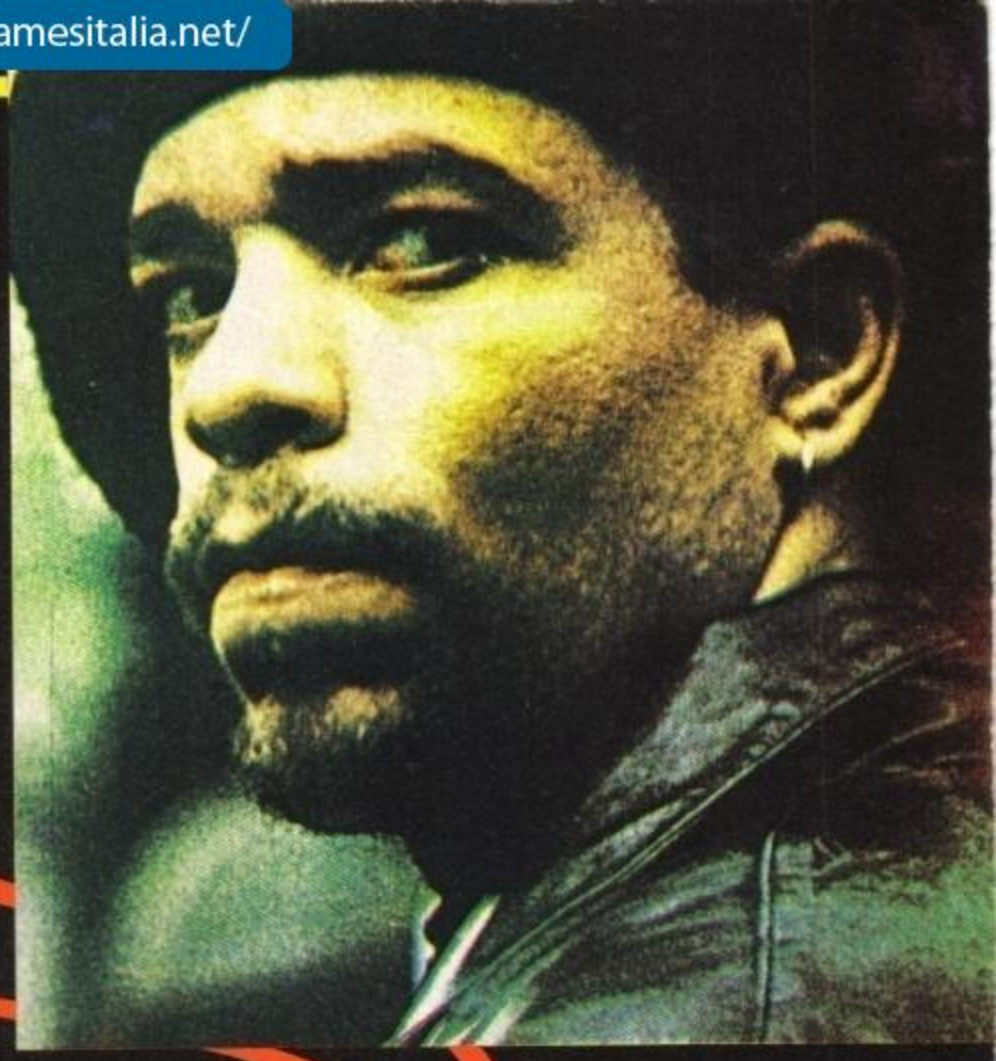
E' significativo come i "rappers" Jungle Brothers urlino: "siamo africani e pensiamo e ci comportiamo a nostro modo" e non più il vecchio inno di Martin Luther King "siamo tutti uguali e figli del medesimo Dio". Malcolm X,



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sicuramente con maggiore intensità ed efficacia rispetto a King, pose le radici del progetto hip hop, in questa sede possiamo solo consigliare a chi volesse saperne di più, di leggere l'autobiografia del grande "guerriero" nero.

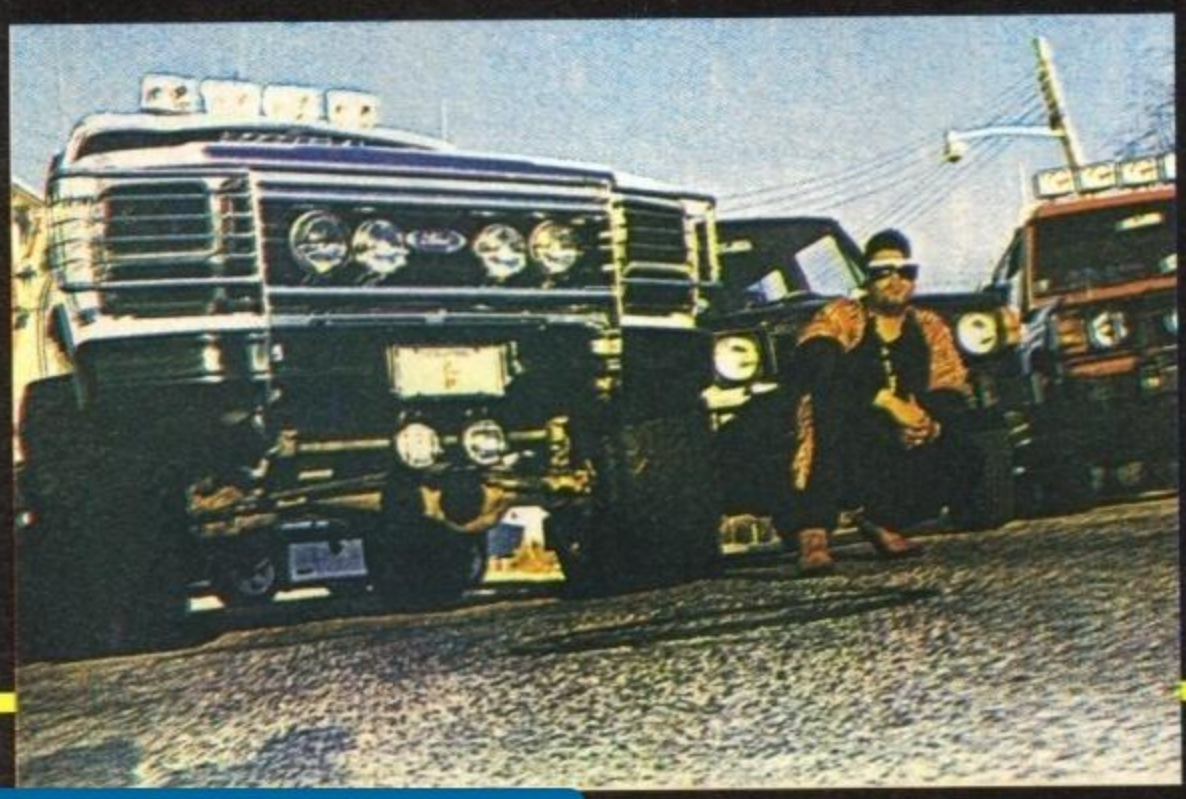
Non è quindi strano che la nostra agonizzante cultura europea nutra giustificate diffidenze verso una cultura, quella nera, il cui aspetto più evidente è la musica e l'abbigliamento, purtroppo siamo ormai abituati a scindere l'attività politica dalla spettacolarizzazione. La cultura nera, la "moda" hip hop, la musica rap seguono le leggi del mercato, ma per uscire dalla paralisi, dalla ammuffita dinamica della nostra società occidentale. Siamo in presenza di una battaglia politica e culturale. Per conto nostro questa teorizzata identità africana giungerà ad un insieme di elementi che arricchiranno un bisogno di lotta che andrà oltre l'aspetto commerciale più evidente, dei dischi, delle canzoni, delle mode, dei rappers, dei suoni stessi.

E' bene precisare però che all'interno di questo movimento non tutto è significativo, una buona dose di porcherie e di personaggi sfornano prodotti privi di forza, fascino e intensità. Accade spesso che fenomeni collettivi diano origine a mode prive di spessore e all'interno di questi processi di trasformazione pochi, musicalmente e culturalmente, sono in grado di mettere in moto uno spirito carico di tensione, di potenza e di creatività.

Esaurite queste precisazioni ci interessa rilevare un'ultimo aspetto che riguarda la carica erotica del movimento hip hop. La musica nera per eccellenza, il blues, spesso considerato a torto triste e malinconico, è ricco di carica emotiva nella sua splendida liricità. La danza, il legame con il sensualissimo rhythm & blues, un publico sessualmente misto, ci fanno ancora una volta pensare all'eccitante e travolgente carica emanata dal rap che non potrà esimersi dal confrontarsi con la realtà della nostra epoca. In dirittura d'arrivo alcune segnalazioni tra i nomi più significativi dell'ormai vasto movimento rap.

Ai neofiti, a chi si vuole avvicinare cautamente a questo fenomeno, a chi non è ancora abituato ai ritmi spesso frenetici dell'Hip Hop consigliamo caldamente l'ascolto di un qualsiasi LP (solo vinile, mi raccomando, evitate accuratamente i CD) di **Granmaster Flash** o **Kurtis Blow** : il ritmo quasi dance e l'orecchiabilità della musica riescono a compensare la forza dei testi e per iniziare riteniamo che non ci sia assolutamente niente di meglio. Se invece vi ritenete leggermente più "navigati" e pronti per comprendere appieno il messaggio del rap apprezzandone al tempo stesso la "musicalità" (anche se di musica, sia ben chiaro, non si tratta) buttatevi su *Radio* di **LL Cool J** *Yo! Bum rush the show* e *It takes a Nation of Millions to hold us back* dei sopracitati **Public Enemy**, su una qualsiasi produzione di **Eric B & Rakim** o su un LP dei **Run DMC** e degli **Afrika Bambaataaa** antecedente a quattro anni fa. Se infine volete conoscere l'ultima generazione di rapper, più violenta e più politicizzata delle precedenti ma forse addirittura più efficace, recatevi dal vostro negoziante di fiducia per acquistare un qualunque disco targato **The Doc**, **Paris** o **3D Bass** e non rimarrete affatto pentiti. Per concludere se desiderate sapere cosa viene additato dai mass media come rap, ma con il vero rap non ha niente a che fare... **Vanilla Ice** e **MC Hammer** vi dicono niente?

Alessandro Fiore
& Simone Crosignani



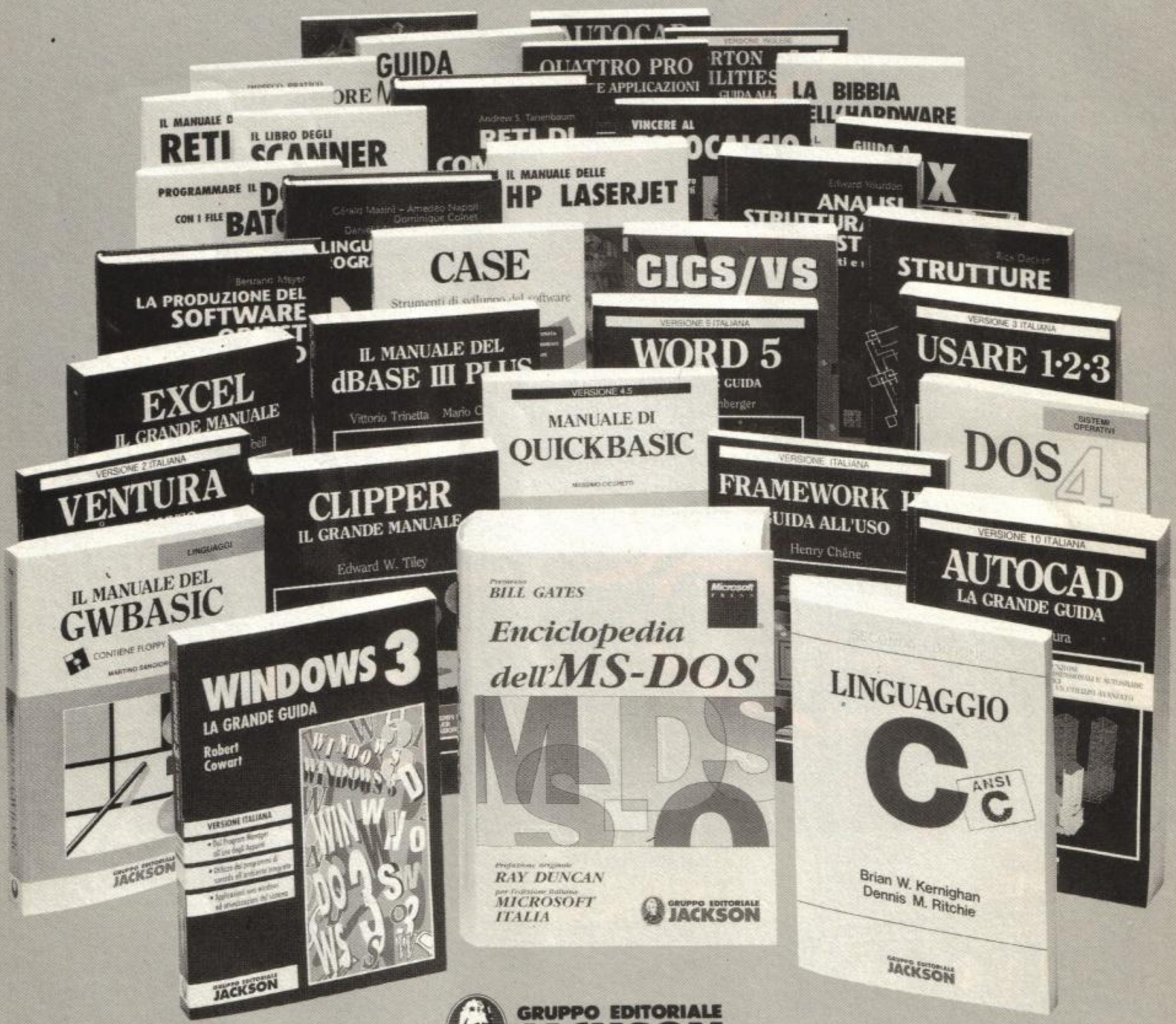
SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

Se pensate di essere abbastanza anomali da potere essere inseriti in questa rubrica scriveteci: potreste diventare i protagonisti di uno dei prossimi FAR OUT!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JACKSON
E I SUOI BEST SELLER



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

RINGRAZIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

IL TEMPIO DEGLI UOMINI BESTIA

Stratelibri

Boston, 1868: nei corridoi di un albergo Thomas A. Edison e il professor B. Etienne Moreau della Sorbona discutono per ore dell'Etere Luminifero. Dopo questo incontro Edison inventa un motore a Etere in grado di viaggiare a velocità prossime alla luce e lo sperimenta con successo nel 1868 mandando un razzo sulla Luna.

Il 9 Marzo 1870 Edison e Jack Armstrong, esploratore e soldato di ventura scozzese, atterrano su Marte scoprendolo abitato e dotato di un'atmosfera adatta alla vita umana; da questo momento comincerà la colonizzazione del pianeta da parte delle maggiori potenze mondiali.

Spazio, 1889: Marte è diviso da lotte intestine, rivalità tra colonie, moti rivoluzionari e .... Come dite? Non è questo che vi hanno insegnato a scuola? Beh, è ovvio dato che questa non è la nostra storia, bensì quella di un universo parallelo, per molti versi simile al nostro. Spazio 1889, già famoso gioco di ruolo inglese, recentemente convertito per i vostri computer, è da oggi anche un board game in cui i giocatori devono entrare in un Kraag (accampamento fortificato) di primitivi marziani alati e recuperare gli ostaggi e i tesori sottratti durante le numerose razzie contro le carovane di passaggio.

Si può scegliere tra dieci personaggi molto diversi tra loro - dal malfattore all'ufficiale militare - ognuno dotato di caratteristiche, pregi e difetti particolari, e soprattutto di uno scopo ben preciso: la nobile Mrs. Gates, ad esempio, si addentra nei meandri del Kraag per recuperare il giovane figlio scomparso. Vince colui che accumula più punti, ottenibili raggiungendo il proprio scopo, salvando i prigionieri e recuperando i tesori.

All'interno della scatola si trovano 49 piastre di gioco che, sistemate casualmente, formano la piantina del Kraag, una moltitudine di carte con diverse funzioni e le schede dei personaggi più, naturalmente, dado e segnalini.

Le carte delle caverne sono inizialmente capovolte, in modo tale che i giocatori non sappiano ciò che li attende oltre. La mappa di gioco viene rivelata solo a mano a mano che ci si addentra, dando così un tocco di mistero e suspance al tutto. All'interno dei vari cunicoli si trovano marziani alati, mostri indescrivibilmente terribili (così almeno dicono loro), trappole mortali, persone da salvare, tesori e altro ancora.

Purtroppo, le regole sono troppo complesse e confuse per potere dare una giocabilità immediata e non sufficentemente accurate per offrire svago ai più esigenti.

Una volta iniziato è, comunque, abbastanza avvincente malgrado la sua lentezza e può diventare molto divertente se affrontato con lo spirito giusto da un gruppo abbastanza numeroso.

Si tratta, in definitiva, di un gioco adatto a gente che vuole divertirsi facendo un po' di confusione o a coloro che cercano un approccio "dolce" con i Roleplaying.

ANDREA "Gran gozzovigliere" FATTORI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUL PROSSIMO NUMERO:

E ANCHE PER QUESTO MESE SIAMO ARRIVATI ALLA FINE: LA REDAZIONE DI CV+G AUGURA BUONE VACANZE E...

CI VEDIAMO A SETTEMBRE CON

3D CONSTRUCTION KIT: COSTRUIRSI UN MONDO A CASA PROPRIA

ALIEN STORM: IL COIN-OP SPLATTEROSO DELLA SEGA ARRIVA SU HOME COMPUTER!

R-TYPE: UN SHOOT 'EM UP CLASSICO SU GAMEBOY!!!

R-TYPE II: LA SECONDA PARTE DEL BLASTATUTTO IRROMPE SU COMPUTER!!!

DRAGON'S LAIR: DAL VIDEODISCO ALLA CONSOLE PORTATILE

HUNTER: COMBATTERE UNA GUERRA A PIEDI, IN AUTO, IN BICI...

MIND MACHINES: NEOPSICHEDELIA ELETTRONICA!

BANDIT KINGS: LA RECENSIONE DEL GIOCO DA SEI MESI IN TESTA ALLE CLASSIFICHE GIAPPONESI.

PLAYMASTER: LA SOLUZIONE DI EYE OF THE BEHOLDER!!!

... E TANTE, TANTE ALTRE SORPRESE!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA

MEGA DRIVE

INCLUSA NELLA CONFEZIONE

MOONWALKER
by Michael Jackson

16-BIT

688 ATTACK SUB
ART 1401

WRESTLER WAR
ART 1206

DICK TRACY
ART 1014

MOONWALKER
ART 1013

GIOCHI PREZIOSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE II

Il fatto che ci sia molta azione fa di F-15 una delle più eccitanti simulazioni... le grafiche sono veramente superbe... é certamente il più realistico degli effetti 3D sinora visto in una simulazione di volo.

LEADER
DISTRIBUZIONE

MISSIONE SPECIALE GOLFO PERSICO

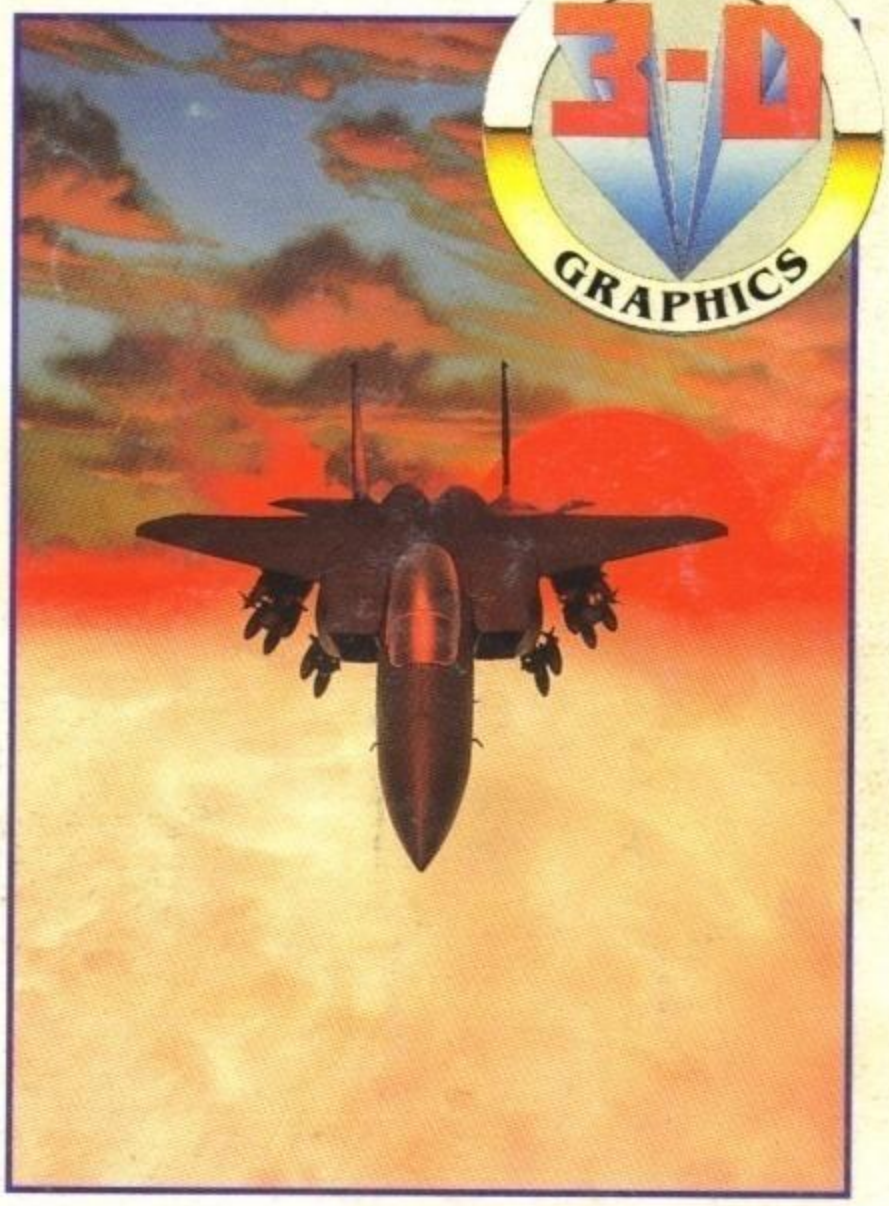
Gli amanti delle simulazioni di volo sanno quali sono le migliori e quale é il nr. 1 : F 15 II !

Alla Microprose siamo felici che le nostre simulazioni di volo siano giudicate come i migliori prodotti tecnici esistenti sul mercato. Siamo orgogliosi di F 19 Stealth Fighter, Gunship e Knights of the Sky e per essi é stato accuratamente ricreato ogni aspetto della reale vita del pilotaggio, dalle altitudini dei cieli alla vastità della terra.

Ora ci divertiamo con F-15 Strike Eagle II. Il sogno dei piloti, l'azione nella sua espressione più pura ! Usando stupende grafiche 3-D, cartine mondiali reali e specificazioni tecniche del jet supersonico, F 15 Strike Eagle II dà piena enfasi alle azioni di volo, ai combattimenti aerei, agli abbattimenti degli aerei avversari ed alle esplosioni in volo.

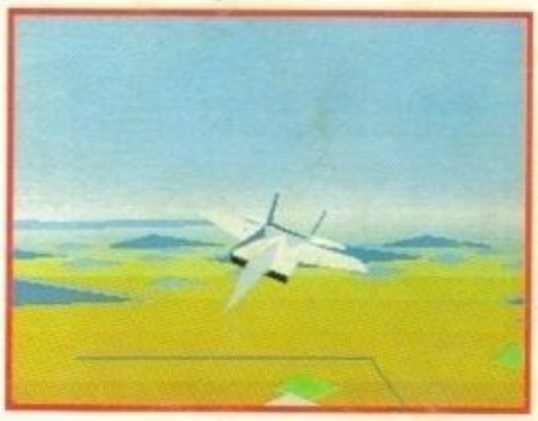
Tutte le caratteristiche che vi aspettate da una delle simulazioni di volo della Microprose sono riunite qui, combinate per offrirvi centinaia di missioni differenti. In volo dovrete solo concentrarvi sul vostro joystick, sul vostro pulsante fuoco... e sulla vostra sopravvivenza.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



F-15 Strike Eagle II é già disponibile per IBM PC e compatibili, e sarà presto disponibile per Amiga e Atari St.

Screen shots dalla versione IBM



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/